

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

Facultad de Ciencias de la Información

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II



**TESIS DOCTORAL**

**La narrativa en la representación de los sueños en el cine de ficción:**

**estudio diacrónico**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

**José Carlos Borrego Martín**

Director

**Francisco García García**

**Madrid, 2015**

ISBN: 978-84-608-4409-9

© José Carlos Borrego Martín, 2015



**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD II

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN**

**TESIS DOCTORAL**

**LA NARRATIVA EN LA REPRESENTACIÓN DE LOS SUEÑOS EN EL CINE  
DE FICCIÓN: ESTUDIO DIACRÓNICO**

PRESENTADA POR

**D. José Carlos Borrego Martín**

DIRIGIDA POR EL CATEDRÁTICO

**Prof. Dr. Francisco García García**

**MADRID, 2015**



Yo sueño que estoy aquí  
destas prisiones cargado,  
y soñé que en otro estado  
más lisonjero me vi.  
¿Qué es la vida? Un frenesí.  
¿Qué es la vida? Una ilusión,  
una sombra, una ficción,  
y el mayor bien es pequeño:  
que toda la vida es sueño,  
y los sueños, sueños son.

**Segismundo en *La vida es sueño*, de Pedro Calderón de la Barca**

*Our revels now are ended. These our actors,  
As I foretold you, were all spirits, and  
Are melted into air, into thin air:  
And like the baseless fabric of this vision,  
The cloud-capp'd tow'rs, the gorgeous palaces,  
The solemn temples, the great globe itself,  
Yea, all which it inherit, shall dissolve,  
And, like this insubstantial pageant faded,  
Leave not a rack behind. We are such stuff  
As dreams are made on; and our little life  
Is rounded with a sleep.*

**Prospero en *The Tempest*, de William Shakespeare**





## **DEDICATORIA**

*A mis padres Amparo y Evelio.  
Estáis y estaréis en mis sueños.  
Siempre.*



## AGRADECIMIENTOS

*Al Catedrático Francisco García García, por su incansable labor a la hora de dirigir esta tesis, indispensable para llevarla a buen puerto.*

*A las Profesoras Avelina Vega Martín-Lunas y Concepción Calvo Herrera, por los ánimos y consejos a la hora de llevar adelante el doctorado, sin los cuales no hubiera realizado la presente tesis doctoral.*

*Muy especialmente a Felipe Couselo, a María José Tarancón, a Belén Cadavid y a Jordi Meloch, por los apoyos de toda clase que me han brindado, sin los cuales difícilmente hubiera podido realizar el presente trabajo de investigación.*

*A Scott Cleverdon, a Assumpta Serna, y a Minerva Gomis, por haberme devuelto la ilusión por el cine.*



## FE DE ERRATAS

Nº pág.	DONDE DICE	DEBERÍA DECIR
5	electrónico).	electrónico.
32	<i>discurso</i> : ambos conceptos	<i>discurso</i> ; ambos son conceptos
35	“estudia el sistema nervioso y de sus enfermedades”	estudia <i>el sistema nervioso y sus enfermedades</i>
39	Ada	Ira
41	cuestión responde	cuestión corresponde
42	Comunicacional	Comunicación
42	decimonónico) cuáles han sido	decimonónico); cuáles han sido
43	acotar	actor
52	como actor de	como acto de
53	equivale “Tener ensueños	equivale a “Tener ensueños
63	p. 131)	p. 131).
66	Cartwright	Cartwright
68	temporalmente el cuerpo	temporalmente del cuerpo
76	imposible	imposible”
77	instintitos	instintos
83	consciente/inconsciente	consciente/inconsciente”
86	descripción	descripción:
88	estos quedaban explicitados	éstas quedaban explicitadas
98	adoptado por (Genette, 1989a)	adoptado por Genette (1989a)
103	García Jiménez Jiménez	García Jiménez
108	historia en el	historia es el
109	(1996, p. 349)	(1996, pp. 348-351)
113	al estímulo.	al estímulo (p. 40).
119	Para el	Para él
124	equivalente que el	equivalente al
124	<i>asincronías</i>	<i>anisocronías</i>
125	y la elipsis	y la elipsis”
129	profundidad conseguida por superposición	<i>profundidad conseguida por superposición</i>
135	el ·o del texto	el «yo» del texto
135	de los – s	de los casos
139	es el contexto	“es el contexto
139	su subjetividad	su subjetividad”
145	se produce a través del movimiento externo	se produce a través del “movimiento externo
145	simultáneamente	simultáneamente”
147	Carel	Karel
152	Noel	Noël
154	las primeras figuras del montaje que se generalizan son	<i>las primeras figuras del montaje que se generalizan son</i>
154	se toma en cuenta “la orientación psico-fisiológica” del espectador	<i>se toma en cuenta “la orientación psico-fisiológica del espectador”</i>
176	rememorar. Consiste	rememorar consiste
209	por el cuerpo teórico del Marco teórico	por el cuerpo del Marco teórico
211	de uso los denominados	de uso de los denominados
216	discurso, a la hora	discurso), a la hora
220	tienen una representación	contienen una representación
222	se va definir	se va a definir
237	Scottie al a la tumba	Scottie a la tumba
314	de la los Fragmentos	de los Fragmentos
326	alcanzan a aparecer	aparecen
337	Es destacable le hecho	Es destacable el hecho
401	mediante las cuales	mediante la cual
437	de los que se observa	en las que se observa
438	del granulación	de la granulación
441	sueños fílmicos si consideramos	sueños fílmicos. Si consideramos
444	%.	%)

<b>Nº pág.</b>	<b>DONDE DICE</b>	<b>DEBERÍA DECIR</b>
444	en los dentro del mismo sueño	en los que dentro del mismo sueño
445	dan casi la misma	dan casi en la misma
446	habían dominan	habían dominado
446	de Hitchcock de los	de Hitchcock, ambas de los
447	de la puesta en escena	en escena
448	muestra Lo	muestra. Lo
483	Paperhouse [DVD]. Working Title Films	Paperhouse [DVD]. Londres. Columbia TriStar Home Entertainment
489	17 cronogramas	16 cronogramas

## **0 RESUMEN / ABSTRACT**





## Resumen

Las posibilidades creativas de la representación del ensueño en el medio cinematográfico resultan extensas, mediante el empleo y combinación de múltiples elementos relativos tanto al plano del contenido como al plano de la expresión, según la división del relato fílmico propuesta por la narratología. El presente trabajo de investigación trata sobre las diferentes modalidades de representaciones oníricas en el cine de ficción, así como de su evolución a lo largo de la historia del cine desde sus comienzos hasta la primera década del siglo XXI, todo ello elaborado a la luz de la Narrativa Audiovisual y de la narratología. Con ello se pretende demostrar, a través de los análisis tanto cuantitativo como cualitativo de películas representativas de los primeros 115 años del cinematógrafo, la existencia de una evolución diacrónica en los mencionados planos narrativos.

En la *introducción* se exponen tanto el objeto material de estudio (los sueños en el cine) como el objeto formal del mismo (los sueños en el cine desde la perspectiva de la *narratología*).

Se delimita de igual modo el objeto de estudio: los filmes de ficción.

En el segundo capítulo, *Marco teórico*, se aborda el cuerpo teórico sobre el que se sustenta el posterior estudio y análisis del objeto material de la investigación. Dicho cuerpo teórico consta de tres partes: en la primera, se procede a exponer las teorías más destacadas relativas al sueño desde el punto de vista de la *psicología*, entendiendo por sueño tanto como actividad fisiológica de descanso como actividad onírica. Para apoyar desde una perspectiva teórica los mecanismos fílmicos por los que ensueños se trasladan al cine, repasaremos los principales postulados sobre la forma de los mismos: las teorías freudiana, jungiana y de la *activación-síntesis*. En una segunda parte se procede a la revisión de las bases teóricas relativas a los conceptos de *Narrativa Audiovisual* y de *narratología* (ésta última se ocuparía del estudio del relato fílmico desde el punto de vista del plano del contenido y del plano de la expresión). Para finalizar este segundo capítulo, revisaremos los estudios realizados acerca de la relación existente entre los sueños y el cine, así como los distintos

puntos de vista sobre esta cuestión. Se exponen también las dos formas principales de representación cinematográfica de los sueños: mediante la inserción del sueño sobreimpresionado dentro del plano del soñador o con el empleo de la secuencia onírica.

En el tercer capítulo, *Diseño de la investigación*, se recuerda el objeto formal del estudio: los sueños en el cine desde la perspectiva de la *Narrativa Audiovisual*. A continuación, se formulan las preguntas de la hipótesis, para plantear después la metodología y el universo del análisis. Se justifica la muestra (el número total de películas, largometrajes y cortometrajes que contienen las secuencias a analizar), y se propone un modelo de investigación, cuantitativo y cualitativo, para aplicar sobre dicha muestra, basado en parámetros pertinentes para el análisis de la *historia* (plano del contenido) y el *discurso* (plano de la expresión) de los ensueños fílmicos. En este trabajo se ha tomado como unidad mínima de análisis el *Fragmento de Contenido Onírico*, segmento de film que contiene un sueño y, en ocasiones, planos adyacentes al mismo que pertenecen a la representación de vigilia y que

preceden, siguen o se muestran al mismo tiempo que el sueño. Creemos que el análisis, tanto cualitativo y cuantitativo, de los elementos pertinentes de la historia y el discurso constituyen un método válido, ya que dicho estudio interrelaciona entre sí el contenido y la forma del relato onírico.

En el cuarto capítulo, *Análisis de la narrativa fílmica en la representación de los sueños*, se exponen los resultados del mencionado análisis cuantitativo (realizado a través de la plantilla de investigación) y se desarrolla a continuación el análisis cualitativo o discursivo. Ambos tipos de investigación se han basado en los correspondientes elementos narratológicos pertinentes de la representación onírica cinematográfica. Por tanto, en este capítulo se tratan, en primer lugar, cuestiones generales relativas a los sueños seleccionados en muestra, presentando algunos ejemplos que se podrían considerar también alucinaciones o el producto de la imaginación de los personajes. De igual modo, tratamos la cuestión de los sueños lúcidos en el cine, los sueños anidados y los géneros fílmicos predominantes de las obras que presentan un ensueño. A continuación, se procede a exponer

los datos de la investigación teniendo en cuenta únicamente cada Fragmento de Contenido Onírico (unidad mínima de análisis). Los elementos pertinentes en cuanto al espacio cinematográfico onírico son el *grado de iconicidad* del mismo (figurativo o abstracto), la disposición ilógica e infrecuente de los elementos que lo componen, la ruptura del *continuum* espacial, la repleción y vacuidad del mismo, y la permanencia. En cuanto a la dimensión temporal de la historia, se estudia el tiempo cosmológico y su grado de definición, además de la existencia de ruptura del continuum temporal. En relación a los personajes, investigamos la tipología según su existencia dentro de la diégesis (si son referenciales, reales u oníricos, siendo los de estas dos últimas categorías los más comunes), las discontinuidades de los personajes, y la presencia de aquellos que poseen capacidad sobrehumana. Y estudiaremos las acciones en las ensoñaciones considerando la siguiente clasificación: acción, inacción y pasión.

En relación a los elementos pertinentes del discurso, en primer lugar se trata la cuestión de los tipos de representación fílmico onírica, teniendo en cuenta dos criterios: uno, la forma de

presentación del sueño (*mostrado, mostrado y contado* o *únicamente contado*, siendo el segundo tipo el más frecuente); dos, el modo de inserción del sueño: mediante secuencia con transiciones, mediante secuencia sin transiciones, mediante sobreimpresión de la ensoñación dentro del plano o mediante un dispositivo electrónico). En cuanto al tiempo del discurso, se aborda el estudio desde la perspectiva del *orden*, la *duración* y la *frecuencia*. En relación al *orden*, consideramos su estudio considerando el conjunto del film, hallándose que los ensueños se articulan mediante isocronía. Teniendo en cuenta la *duración* (la velocidad de los planos de imagen), podemos afirmar que la más frecuente es la velocidad normal de rodaje, mientras que la cámara lenta se utiliza de forma poco frecuente. En tercer lugar, al estudiar la *frecuencia*, se investiga también la misma dentro el conjunto del film, siendo la frecuencia singulativa la más habitual. En cuanto al espacio del discurso, hemos tenido en cuenta la focalización y la ocularización. Por último, nos dedicamos al estudio de la imagen y el sonido como *elementos de los indicadores fílmico-oníricos*: cambios de iluminación o de decorado, alteración de la velocidad de proyección estándar de la imagen, las

transiciones de montaje, el colorido y los efectos usados sobre la imagen y el sonido. El estudio del montaje se efectúa desde la perspectiva de las transiciones de imagen y sonido, tanto en el denominado montaje interno del sueño o *intraonírico*, como en el externo o *extraonírico*. En el montaje extraonírico, las transiciones más empleadas son el corte y el encadenado, tanto para introducirnos en el sueño como para volver a la vigilia fílmica. En relación con el colorido, se ha tenido en cuenta si el sueño se presenta en blanco y negro, color o mediante algún tipo distinto, como monocromo, tintado o virado. También hemos considerado el colorido del sueño en relación con el resto de la película, ya que se cuestiona su empleo como dispositivo cinematográfico para discriminar el sueño de la vigilia, llegando a la conclusión de que este uso es el menos habitual. En cuanto a los efectos de imagen, se han considerado en la investigación los más frecuentes: la sobreimpresión, la niebla, el efecto de ondulación, la granulación y otros, estimándose su empleo de forma separada o conjunta, y resultando posible prácticamente cualquier combinación de dichos efectos. El efecto de imagen más utilizado es el de la sobreimpresión, seguido del efecto de

granulación. El efecto de sonido más frecuente consiste en el efecto de eco, erigiéndose éste como un recurso demasiado repetido, del cual incluso podemos afirmar que se ha abusado.

En el quinto capítulo, se enumeran las conclusiones, y se responde a las hipótesis planteadas. La conclusión general refleja que se ha observado una gran variedad de tipos de representaciones oníricas, si tenemos en cuenta los elementos pertinentes de espacios, tiempos, personajes y acciones. Éstas oscilan entre aquellas cuyos elementos de la historia recuerdan enormemente a la representación de la vigilia fílmica de cada película, y entre aquellas otras en las que algunos de esos elementos (cuando no todos) son empleados de forma específica dentro de cada film en la representación de lo onírico. En cuanto al discurso, los códigos también pueden ayudar a diferenciar o no el sueño de la vigilia dentro de la diégesis de cada film, lo que puede servir para indicar abiertamente al espectador que lo que está viendo y oyendo es un ensueño, o para hacerle dudar del estatus de las imágenes.

Finalmente, en el sexto capítulo, se exponen la discusión y las aportaciones de la investigación, entre las que se defiende la realización de este estudio diacrónico de los sueños a la luz de la narratología, con un método cuantitativo-discursivo comparativo validado de los elementos fílmicos pertinentes que intervienen en la narración de lo onírico, además de su evolución a lo largo de los años. También se proponen posibles nuevas líneas de investigación, entre las que hay que destacar la utilización de otros filmes distintos a los de la muestra, el empleo de distintas películas de un mismo director (que resultaría en la obtención del *estilema onírico* de ese autor determinado, desde la perspectiva de la *Retórica Audiovisual*) o incluso aplicar el modelo de estudio con otras clases representaciones fílmicas de actos mentales distintas a los ensueños.



## Abstract<sup>1</sup>

The creative possibilities about the filmic representation of dreams are wide, not only by using and combining the elements about content plane, but also about the expression plane which It depends on the division of the Filmic Storytelling proposed by the narratology. This Ph. D. Dissertation deals with the different types of oneiric representations in fictional films and its evolution throughout the history of film from his beginnings until the first decade of XXI century, in the light of the Audiovisual Narrative and the narratology. It pretends to show with the qualitative and quantitative analyses of the most representative films of the first 115 years of film history that diachronic evolution exists on those narrative planes.

In the *introduction*, we explain both the subject of this study (dreams on cinema) and the formal object of this one (dreams on cinema within the perspective of narratology). Additionally, we delimit the object of the study: fictional films.

In the second chapter, *Theoretical framework*, we present the theoretical body on which it is based the later study and analysis about the material object of this investigation. This theoretical body consists of three parts: in the first part, we proceed with the exposition of the most important theories about the dream from the point of view of psychology, understanding the dream not only like a physiological activity of rest but also an oneiric activity. In order to base theoretically the film mechanics whereby the dreams are moved to cinema, we revise the principal hypothesis about the shapes of these one: the Freud's and Jung's theories and also the *activation-synthesis* theory. In the second part, we proceed with the review of theoretical bases relating to the ideas about Audiovisual Narrative and narratology; the last one is about the study of filmic storytelling from the point of view of content plane and expression plane. To end this second chapter, in the third part, we review the studies about the relation between the dreams and cinema, and the different opinions relating to this matter. We also explain the principal ways of cinematographic representations of dreams: the first one, by superimposing

---

<sup>1</sup> Traducción de María José Tarancón Jodral.



dream close to a sleeping character within the frame, and the second one, using a dream sequence.

In the third chapter, *Research Method*, firstly, we remind, the formal object of the study (dreams on films from the perspective of Audiovisual Narrative), and immediately after, we formulate the hypothesis questions. Then, we consider the methodology and the universe of analysis; we explain the sample (the total number of films, full-length films and short films which contain the sequences to analyze), and we propose a research model, quantitative and qualitative, in order to apply over this sample. This research model is based in relevant parameters for the analyses of the story (content plane) and the discourse (expression plane) about the film dreams. In this project, we consider the minimum unit of analysis, the oneiric content segment, a part of a movie which contains a dream, and sometimes, adjacent planes to this one that belong to waking representation, and they precede, continue or show at the same time as the dream. We believe that the analysis, not only qualitative, but also quantitative, of the relevant parameters of the story and the discourse is a valid method, because this

study interrelate the content and the form of the oneiric storytelling.

In the fourth chapter, *The analysis of filmic storytelling in the dream representations*, we explain the results of this quantitative analysis, made by the study model, and also we develop a critical analysis of those results. Both types of research are based on the pertinent narratologic parts of the oneiric filmic representation. Therefore, firstly, in this chapter we explain the habitual questions related to the dreams of this sample: we present some examples that we could also consider hallucinations or the product of the imagination's characters; we also explain the question of lucid dreaming in the cinema, nested dreams and the relation between film genres and dreams. Next, we present the data of the research where we have to consider only each oneiric content segment (the minimum unit of analysis). The pertinent elements considering the oneiric filmic space are: degree of iconicity of this space (which can be considered figurative or abstract), the logical composition, and the interruption of the spatial continuity, the repletion and the vacuity, and its permanence.

Regarding the temporary dimension of the story, we study the cosmological time and its degree of definition, and also the existence of the temporary continuum interruption. In relation to the characters, we investigate the typology depending on their existence inside the diegesis (if they are referential, real or oneiric; the two last categories are the most common), the discontinuity and the presence of these characters who have superhuman abilities. And, inside the actions, the main kind in this category in each dream (action, non-action, and passion).

Considering the main elements of the discourse, firstly we deal with the question of the different kinds of filmic-oneiric representation based on two criteria: one, the way of representation by showing, showing-telling, or telling the dream, (which the second type is the more common); two, we consider the criterion of mode of inserting the filmic dream: through the sequences with transitions or classic dream sequence, through the sequences without transitions, through superimposing the dream within the frame, or through displaying the dream through an electronic device. Regarding the time of the discourse, we tackle the study from the point of view of the

order, the duration, and the frequency. In relation to the order, we consider its study as the whole film, and we find the dreams are enunciated by the isochronia. Regarding the duration (the speed of the image shots), we can confirm that the most common is the standard speed of filming, while the slow motion is not very frequent. At last, we study the frequency and we study it as the whole film: the singulative sequence is the most usual. Regarding the space of the discourse, we have in mind the focalization and the ocularization. The study of editing in filmic representations of dreams is treated by the perspective of the transitions of image and sound, not only in the interior film editing of the dreams or *intra-oneiric editing*, but also in the external or *extra-oneiric editing*. Considering the *extra-oneiric* type, the most used transitions are cuts and dissolves, not only in order to introduce ourselves in the dreams, but also in order to come back to the filmic wakefulness. In relation with the coloration of image, we have in mind if the dream is shown in Black and White, colour or with other different kind, like monochrome, dyed or film colorization. We also consider the coloration of the dream sequence in relation with the rest of the movie, because we question its use like a filmic device to

distinguish the dream from the wakefulness, and we conclude that this use is the less common. Regarding the effects of the image, we consider in the study the most usual effects: superimposition, the fog effect, the ripple effect, the grain effect, and others, and we think its use together or separately, resulting any combination. The most used image effects are superimposition and grain effect. The sound effect more common is the echo effect, maybe the most repeated, and even we can say It has been abused.

In the *fifth chapter*, we enumerate the *conclusions*, and we replay to the questions of the hypothesis. The main conclusion is that we note a wide variety of representation oneiric types, in relation with space, time, characters and actions. These oscillate between the conclusions whose elements of the story remind us of the representation of the filmic wakefulness of each film, and other conclusions where sometimes those elements are specifically used inside each film in the oneiric representation. Regarding the discourse, the codes can be able to distinguish or not the dream and the wakefulness inside of the diegesis of each film, and It can be used for indicating to the

spectator what he or she is watching and listening is a dream, or, on the contrary, for causing doubts because of the image status.

And finally, in the sixth chapter, we expose the *discussions and recommendations*, among which we support the realization of this diachronic research the dreams from the perspective of the narratology, with a quantitative-qualitative comparative method validated with the appropriate elements which intervene in the filmic storytelling of a dream, in addition of its evolution throughout the years. We also propose several lines of research. We can emphasize the analysis of other films different using the sample of this Ph. D. Dissertation, of films of the same director, which could become in the obtaining of the oneiric emblematic filming style of authors, of films from the perspective of the Audiovisual Rhetoric, or even the application of the same sample of this research with other kinds of filmic dream representations or with the mental actions different of the dreams.

**Palabras claves:**

Sueños – Cine de ficción – Narratología – Historia –  
Discurso

**Keywords:**

Dreams – Fictional Films – Narratology – Story - Discourse



<b>0</b>	<b>RESUMEN / ABSTRACT</b>	<b>1</b>
<b>1</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>29</b>
<b>1.1</b>	<b>PRESENTACIÓN DEL OBJETO Y SU CONTEXTO</b>	<b>33</b>
1.1.1	OBJETO MATERIAL	36
1.1.2	DELIMITACIÓN: EL CINE DE FICCIÓN	36
1.1.2.1	El cine de ficción y documental. Definiciones	37
1.1.2.2	Largometraje y cortometraje	40
<b>1.2</b>	<b>OBJETIVO PRINCIPAL</b>	<b>42</b>
<b>1.3</b>	<b>JUSTIFICACIÓN</b>	<b>42</b>
<b>1.4</b>	<b>FINALIDAD</b>	<b>44</b>
<b>1.5</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>45</b>
<b>1.6</b>	<b>ESTRUCTURA</b>	<b>46</b>
<b>2</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>49</b>
<b>2.1</b>	<b>NOCIONES BÁSICAS SOBRE EL SUEÑO</b>	<b>51</b>
2.1.1	DEFINICIÓN DE SUEÑO: EL ACTO DE DORMIR Y LA ACTIVIDAD ONÍRICA	51
2.1.2	EL SUEÑO FISIOLÓGICO	54
2.1.2.1	Introducción	54
2.1.2.2	Teorías sobre funciones biológicas del sueño	56
2.1.2.3	Ritmo circadiano: vigilia y sueño	57
2.1.2.4	Trastornos del sueño	63

2.1.3	LA ACTIVIDAD ONÍRICA	66
2.1.3.1	Los sueños desde el punto de vista de la psicología	67
2.1.3.2	Características formales de los sueños	74
2.1.3.2.1	Freud	74
2.1.3.2.2	Jung	82
2.1.3.2.3	La teoría de la <i>activación-síntesis</i> de Hobson y McCarley	85
2.1.3.2.4	Otras teorías	93
<b>2.2</b>	<b>NARRATIVA CINEMATOGRAFICA</b>	<b>94</b>
2.2.1	INTRODUCCIÓN	94
2.2.2	NARRATIVA	95
2.2.3	NARRATIVA AUDIOVISUAL	97
2.2.4	NARRATOLOGÍA	98
2.2.4.1	Definición	98
2.2.4.2	Componentes del relato	100
2.2.4.2.1	Plano del contenido: historia	107
2.2.4.2.1.1	Espacio	108
2.2.4.2.1.1.1	Definiciones	108
2.2.4.2.1.1.2	Figuración y abstracción del espacio	109
2.2.4.2.1.2	Tiempo	115
2.2.4.2.1.3	Personajes	116
2.2.4.2.1.4	Acciones	118
2.2.4.2.2	Plano de la expresión: discurso	120
2.2.4.2.2.1	Tiempo del discurso: orden, duración, frecuencia	121
2.2.4.2.2.1.1	Orden	121
2.2.4.2.2.1.2	Duración	124

2.2.4.2.2.1.3	Frecuencia	127
2.2.4.2.2.2	Espacio del discurso: <i>fuera- de-campo</i> y <i>punto de vista</i>	128
2.2.4.2.2.2.1	Fuera-de-campo	128
2.2.4.2.2.2.2	Punto de vista: focalización, ocularización y auricularización	135
2.2.4.2.2.3	Niveles de narración	140
2.2.4.2.2.4	Los códigos fílmicos	142
2.2.4.2.2.5	Montaje	143
2.2.4.2.2.5.1	Definiciones	143
2.2.4.2.2.5.2	Tipos de transiciones de imagen	148
2.2.4.2.2.5.3	Elementos de la banda sonora y tipos de transiciones de sonido	151
2.2.4.2.2.5.4	Los Modos de Representación	152
2.2.4.2.2.5.5	Géneros fílmicos	155
2.2.5	PUESTA EN ESCENA	167
<b>2.3</b>	<b>LOS SUEÑOS EN EL CINE DE FICCIÓN</b>	<b>168</b>
2.3.1	INTRODUCCIÓN	168
2.3.2	SIMILITUDES Y DIFERENCIAS ENTRE SUEÑOS Y CINE	170
2.3.3	FORMAS HISTÓRICAS DE REPRESENTACIÓN ONÍRICA	181
2.3.3.1	Algunas consideraciones preliminares	181
2.3.3.2	Sobreimpresión Vs. Secuencia onírica	190
2.3.3.2.1	Sobreimpresión	190
2.3.3.2.2	Secuencia onírica	197
2.3.4	LAS CARACTERÍSTICAS FORMALES DE LOS SUEÑOS POR AUTORES: EL CASO DE ANDRÉI TARKOVSKI	203
<b>3</b>	<b>DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>207</b>



<b>3.1</b>	<b>OBJETO FORMAL</b>	<b>210</b>
<b>3.2</b>	<b>PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>211</b>
<b>3.3</b>	<b>OBJETIVOS GENERALES Y PARTICULARES</b>	<b>213</b>
3.3.1	OBJETIVOS GENERALES	213
3.3.2	OBJETIVOS PARTICULARES	213
<b>3.4</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>214</b>
3.4.1	GENERALES	214
3.4.2	PARTICULARES	214
<b>3.5</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>215</b>
3.5.1	CRITERIOS DE SELECCIÓN	223
3.5.1.1	Criterios objetivos	224
3.5.1.2	Criterios subjetivos	226
3.5.2	TAMAÑO DE LA MUESTRA	227
3.5.3	COMPOSICIÓN DE LA MUESTRA	228
3.5.4	DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	249
3.5.5	MODELO DE ANÁLISIS	249
<b>4</b>	<b>ANÁLISIS DE LA NARRATIVA FÍLMICA EN LA REPRESENTACIÓN DE LOS SUEÑOS</b>	<b>255</b>
<b>4.1</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>257</b>
4.1.1	ALGUNAS CUESTIONES PREVIAS	258
4.1.2	PERO... ¿ESTO ERA UN SUEÑO?	261
4.1.3	TIPO DE SUEÑO SEGÚN EL GRADO DE LA CONSCIENCIA DEL PERSONAJE SOÑADOR: EL SUEÑO LÚCIDO EN EL CINE	270
4.1.4	LOS SUEÑOS ANIDADOS: SUEÑO DENTRO DE UN SUEÑO DENTRO DE UN SUEÑO...	275
4.1.5	LOS GÉNEROS PREDOMINANTES DE FILMES QUE INCLUYEN ENSUEÑOS	278

<b>4.2 ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN ONÍRICA CINEMATOGRAFICA DESDE LAS PERSPECTIVAS DEL PLANO DEL CONTENIDO Y EL PLANO DE LA EXPRESIÓN</b>	<b>281</b>
4.2.1 LA REPRESENTACIÓN ONÍRICA Y EL PLANO DEL CONTENIDO	281
4.2.1.1 Espacio	282
4.2.1.1.1 Espacios figurativos vs. Espacios abstractos	283
4.2.1.1.1.1 El espacio figurativo	284
4.2.1.1.1.2 El espacio abstracto	296
4.2.1.1.2 Disposición infrecuente o ilógica del espacio onírico	301
4.2.1.1.3 Ruptura del <i>continuum</i> espacial	304
4.2.1.1.4 Los personajes dentro del espacio onírico: vacuidad frente a repleción espacial	310
4.2.1.1.5 La permanencia del espacio	311
4.2.1.2 Tiempo	312
4.2.1.2.1 Grado de definición del tiempo	313
4.2.1.2.1.1 El tiempo cosmológico horario determinado	315
4.2.1.2.1.2 El tiempo cosmológico horario indeterminado	316
4.2.1.2.1.2.1 La atemporalidad	317
4.2.1.2.1.2.2 La ambigüedad temporal	319
4.2.1.2.2 La ruptura del continuum temporal de la historia	320
4.2.1.3 Personajes	323
4.2.1.3.1 Existencia de los personajes oníricos	323
4.2.1.3.1.1 Los personajes reales y los personajes oníricos	326
4.2.1.3.1.2 Los personajes referenciales: históricos, míticos o alegóricos	334
4.2.1.3.2 Discontinuidades en personajes	336
4.2.1.3.3 Los personajes con capacidades sobrehumanas	339
4.2.1.3.4 Los personajes que acosan al soñador	341

4.2.1.4	Acciones	342
4.2.1.4.1	Acción	343
4.2.1.4.2	Inacción	344
4.2.1.4.3	Pasión	344
4.2.1.5	Conclusiones generales de la historia narrativa en la representación fílmica de los sueños	346
4.2.2	LA REPRESENTACIÓN ONÍRICA Y EL PLANO DE LA EXPRESIÓN	347
4.2.2.1	Sobre la forma de representación del sueño	347
4.2.2.1.1	Tipo de representación onírica según el modo de inserción del sueño	347
4.2.2.1.2	La representación del sueño según los sujetos del enunciado	355
4.2.2.2	La iluminación en los sueños fílmicos	360
4.2.2.3	Tiempo del discurso	361
4.2.2.3.1	Orden	362
4.2.2.3.2	Velocidad (Duración)	366
4.2.2.3.3	Frecuencia	372
4.2.2.4	Espacio del discurso: focalización y ocularización	375
4.2.2.4.1	Focalización	377
4.2.2.4.2	Ocularización	378
4.2.2.5	El montaje en el sueño fílmico (encuentro entre el tiempo y el espacio)	380
4.2.2.5.1	Transiciones de imagen y componentes de la banda sonora en el montaje intraonírico	382
4.2.2.5.1.1	Transiciones de imagen del montaje intraonírico	382
4.2.2.5.1.2	Elementos de la banda sonora	383
4.2.2.5.2	Transiciones de imagen usadas en el Montaje Extraonírico	386
4.2.2.5.2.1	Transiciones de imagen	386
4.2.2.5.2.2	Uso del sonido en el montaje extraonírico	396
4.2.2.6	Tratamiento de la imagen y el sonido: colorido, efectos de imagen y efectos de sonido	398

4.2.2.6.1	Colorido de la imagen	401
4.2.2.6.2	Efectos de imagen y sonido	411
4.2.2.6.2.1	Efectos de imagen	412
4.2.2.6.2.1.1	Sobreimpresión	413
4.2.2.6.2.1.2	Granulación y efectos análogos	419
4.2.2.6.2.1.3	Niebla	424
4.2.2.6.2.1.4	Ondulación	425
4.2.2.6.2.1.5	Otros efectos	427
4.2.2.6.2.1.6	Ejemplos de uso de combinación de los efectos de imagen	427
4.2.2.6.2.2	Efectos de sonido	428
4.2.2.7	Conclusiones de la representación onírica desde el punto de vista del discurso	432
<b>5</b>	<b>CONCLUSIONES</b>	<b>435</b>
<b>5.1</b>	<b>CONTRASTE DE HIPÓTESIS</b>	<b>437</b>
5.1.1	HIPÓTESIS GENERAL	437
5.1.2	PARTICULARES	439
<b>5.2</b>	<b>CONCLUSIONES GENERALES</b>	<b>442</b>
5.2.1	CARACTERÍSTICAS COMUNES DE LOS ENSUEÑOS A LO LARGO DE LOS PRIMEROS 115 AÑOS DEL CINEMATÓGRAFO	443
5.2.2	CARACTERÍSTICAS PARTICULARES DESDE UNA PERSPECTIVA DIACRÓNICA POR DÉCADAS	449
<b>6</b>	<b>DISCUSIÓN Y APORTACIONES</b>	<b>453</b>
<b>6.1</b>	<b>ANÁLISIS CRÍTICO DE TODO EL PROCEDIMIENTO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>455</b>
<b>6.2</b>	<b>VALORACIÓN DE LA APORTACIÓN CIENTÍFICA</b>	<b>455</b>

<b>6.3</b>	<b>NUEVAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>456</b>
<b>7</b>	<b>REFERENCIAS</b>	<b>459</b>
<b>8</b>	<b>ANEXOS</b>	<b>487</b>
<b>8.1</b>	<b>ANEXO A: FIGURAS</b>	<b>489</b>
8.1.1	FIGURA A1: CRONOGRAMA – TIPOS DE ENSUEÑO – SUEÑOS ANIDADOS	491
8.1.2	FIGURA A2: CRONOGRAMA - CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO ONÍRICO DE LA HISTORIA DEL RELATO FÍLMICO (ICONICIDAD, DISPOSICIÓN ESPACIAL ILÓGICA O INFRECUENTE Y RUPTURA DE LA CONTINUIDAD ESPACIAL)	492
8.1.3	FIGURA A3: CRONOGRAMA - CARACTERÍSTICAS DEL TIEMPO ONÍRICO DE LA HISTORIA DEL RELATO FÍLMICO (PARTE I – GRADO DE DEFINICIÓN DEL TIEMPO COSMOLÓGICO)	493
8.1.4	FIGURA A4: CRONOGRAMA - CARACTERÍSTICAS DEL TIEMPO ONÍRICO DE LA HISTORIA DEL RELATO FÍLMICO (PARTE II – TIPO ESPECÍFICO DE TIEMPO COSMOLÓGICO Y RUPTURA TEMPORAL)	494
8.1.5	FIGURA A5: CRONOGRAMA - CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES ONÍRICOS DE LA HISTORIA DEL RELATO FÍLMICO (PARTE I – EXISTENCIA DENTRO DEL UNIVERSO DIEGÉTICO)	495
8.1.6	FIGURA A6: CRONOGRAMA - CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES ONÍRICOS DE LA HISTORIA DEL RELATO FÍLMICO (PARTE II – OTRAS CARACTERÍSTICAS)	496
8.1.7	FIGURA A7: CRONOGRAMA – TIPO DE REPRESENTACIÓN DEL ENSUEÑO SEGÚN EL MODO DE INSERCIÓN	497
8.1.8	FIGURA A8: CRONOGRAMA – SUEÑO MOSTRADO – MOSTRADO Y CONTADO	498
8.1.9	FIGURA A9: CRONOGRAMA - CARACTERÍSTICAS DEL TIEMPO DEL DISCURSO DEL RELATO FÍLMICO: ORDEN (DEL SUEÑO RESPECTO AL CONJUNTO DEL FILME)	499
8.1.10	FIGURA A10: CRONOGRAMA - CARACTERÍSTICAS DEL TIEMPO DEL DISCURSO DEL RELATO FÍLMICO: DURACIÓN (VELOCIDAD PLANOS DE LOS SUEÑOS POR MEDIOS MECÁNICOS)	500
8.1.11	FIGURA A11: CRONOGRAMA - CARACTERÍSTICAS DEL TIEMPO DEL DISCURSO DEL RELATO: FRECUENCIA	501
8.1.12	FIGURA A12: CRONOGRAMA - CARACTERÍSTICAS DEL MONTAJE EXTRAONÍRICO – TRANSICIONES DE IMAGEN	502
8.1.13	FIGURA A13: CRONOGRAMA - CARACTERÍSTICAS DEL COLORIDO DE LA IMAGEN (PARTE I – DIFERENCIA COLORIDO ENTRE SUEÑO Y VIGILIA)	503

8.1.14	FIGURA A14: CRONOGRAMA - CARACTERÍSTICAS DEL COLORIDO DE LOS FRAGMENTOS DE CONTENIDO ONÍRICO (PARTE II – COLORIDO EN EL ENSUEÑO)	504
8.1.15	FIGURA A15: CRONOGRAMA - EFECTOS (PARTE I – EFECTOS DE IMAGEN)	505
8.1.16	FIGURA A16: CRONOGRAMA - EFECTOS (PARTE II – EFECTOS DE SONIDO)	506
<b>8.2</b>	<b>ANEXO B: FOTOGRAMAS DE LOS FRAGMENTOS DE CONTENIDO ONÍRICO ANALIZADOS</b>	<b>507</b>
8.2.1	SERIE DE FOTOGRAMAS 1 - LE CAUCHEMAR ( <i>LE CAUCHEMAR</i> , 1896)	507
8.2.2	SERIE DE FOTOGRAMAS 2 - LET ME DREAM AGAIN ( <i>LET ME DREAM AGAIN</i> , 1900)	508
8.2.3	SERIE DE FOTOGRAMAS 3 - LIFE OF AN AMERICAN FIREMAN ( <i>LIFE OF AN AMERICAN FIREMAN</i> , 1903)	509
8.2.4	SERIE DE FOTOGRAMAS 4 - LE RÊVE DU MAÎTRE DE BALLET ( <i>LE RÊVE DU MAÎTRE DE BALLET</i> , 1903)	510
8.2.5	SERIE DE FOTOGRAMAS 5 - LA LÉGENDE DE RIP VAN WINKLE ( <i>LA LÉGENDE DE RIP VAN WINKLE</i> , 1905)	511
8.2.6	SERIE DE FOTOGRAMAS 6 - DREAM OF A RAREBIT FIEND ( <i>DREAM OF A RAREBIT FIEND</i> , 1906)	512
8.2.7	SERIE DE FOTOGRAMAS 7 - THE SCULPTOR'S NIGHTMARE ( <i>THE SCULPTOR'S NIGHTMARE</i> , 1908)	513
8.2.8	SERIE DE FOTOGRAMAS 8 - CINDERELLA ( <i>CINDERELLA</i> , 1914)	514
8.2.9	SERIE DE FOTOGRAMAS 9 - CABIRIA (CABIRIA, VISIONE STORICA DEL TERZO SECOLO A.C., 1914)	515
8.2.10	SERIE DE FOTOGRAMAS 10 - CHARLOT Y LOS ATRACADORES ( <i>THE BANK</i> , 1915)	515
8.2.11	SERIE DE FOTOGRAMAS 11 - EL CHICO ( <i>THE KID</i> , 1921)	516
8.2.12	SERIE DE FOTOGRAMAS 12 - LOS NIBELUNGOS - 1ª PARTE: LA MUERTE DE SIGFRIDO ( <i>DIE NIBELUNGEN: SIEGFRIED</i> , 1924)	518
8.2.13	SERIE DE FOTOGRAMAS 13 - EL ÚLTIMO ( <i>DER LETZTE MANN</i> , 1924)	519
8.2.14	SERIE DE FOTOGRAMAS 14 - EL MODERNO SHERLOCK HOLMES ( <i>SHERLOCK JR.</i> , 1924)	520
8.2.15	SERIE DE FOTOGRAMAS 15 - MISTERIOS DE UN ALMA ( <i>GEHEIMNISSE EINER SEELE</i> , 1926)	521
8.2.16	SERIE DE FOTOGRAMAS 16 - VAMPYR ( <i>VAMPYR</i> , 1932)	523
8.2.17	SERIE DE FOTOGRAMAS 17 - LA AMARGURA DEL GENERAL YEN ( <i>THE BITTER TEA OF GENERAL YEN</i> , 1933)	524
8.2.18	SERIE DE FOTOGRAMAS 18 - EL MAGO DE OZ ( <i>THE WIZARD OF OZ</i> , 1939)	525
8.2.19	SERIE DE FOTOGRAMAS 19 - EL DESCONOCIDO DEL TERCER PISO ( <i>STRANGER ON THE THIRD FLOOR</i> , 1940)	526
8.2.20	SERIE DE FOTOGRAMAS 20 - REBECA ( <i>REBECCA</i> , 1940)	528
8.2.21	SERIE DE FOTOGRAMAS 21 – HISTORIA DE UN DETECTIVE ( <i>MURDER, MY SWEET</i> , 1944)	528

8.2.22	SERIE DE FOTOGRAMAS 22 - RECUERDA ( <i>SPELLBOUND</i> , 1945)	529
8.2.23	SERIE DE FOTOGRAMAS 23 - LOS OLVIDADOS ( <i>LOS OLVIDADOS</i> , 1950)	530
8.2.24	SERIE DE FOTOGRAMAS 24 - EL PADRE DE LA NOVIA ( <i>FATHER OF THE BRIDE</i> , 1950)	531
8.2.25	SERIE DE FOTOGRAMAS 25 – OKLAHOMA! (“OKLAHOMA!”, 1955)	532
8.2.26	SERIE DE FOTOGRAMAS 26 - FRESAS SALVAJES ( <i>SMULTRONSTÄLLET</i> , 1957)	534
8.2.27	SERIE DE FOTOGRAMAS 27 - VÉRTIGO (DE ENTRE LOS MUERTOS) ( <i>VERTIGO</i> , 1958)	536
8.2.28	SERIE DE FOTOGRAMAS 28 – LA CAÍDA DE LA CASA USHER ( <i>HOUSE OF USHER</i> , 1960)	537
8.2.29	SERIE DE FOTOGRAMAS 29 - EL MENSAJERO DEL MIEDO ( <i>THE MANCHURIAN CANDIDATE</i> , 1962)	538
8.2.30	SERIE DE FOTOGRAMAS 30 - LA INFANCIA DE IVÁN ( <i>IVANOVO DETSTVO</i> , 1962)	541
8.2.31	SERIE DE FOTOGRAMAS 31 - 8 Y MEDIO ( <i>FELLINI 8½</i> , 1963)	542
8.2.32	SERIE DE FOTOGRAMAS 32 - EL DISCRETO ENCANTO DE LA BURGUESIA ( <i>LE CHARME DISCRET DE LA BOURGEOISIE</i> , 1972)	543
8.2.33	SERIE DE FOTOGRAMAS 33– LA NOCHE AMERICANA (LA NUIT AMÉRICAINNE, 1973)	544
8.2.34	SERIE DE FOTOGRAMAS 34 - EL EXORCISTA ( <i>THE EXORCIST</i> , 1973)	545
8.2.35	SERIE DE FOTOGRAMAS 35 - EL ENIGMA DE GASPAR HAUSER ( <i>JEDER FÜR SICH UND GOTT GEGEN ALLE</i> , 1974)	546
8.2.36	SERIE DE FOTOGRAMAS 36 - EL ESPEJO ( <i>ZERKALO</i> , 1975)	547
8.2.37	SERIE DE FOTOGRAMAS 37 - DIARIO ÍNTIMO DE ADELA H. ( <i>L'HISTOIRE D'ADÈLE H.</i> , 1975)	548
8.2.38	SERIE DE FOTOGRAMAS 38 - CARA A CARA... AL DESNUDO ( <i>ANSIKTE MOT ANSIKTE</i> , 1976)	548
8.2.39	SERIE DE FOTOGRAMAS 39 - STALKER ( <i>STALKER</i> , 1979)	549
8.2.40	SERIE DE FOTOGRAMAS 40 - KAGEMUSHA, LA SOMBRA DEL GUERRERO ( <i>KAGEMUSHA</i> , 1980)	550
8.2.41	SERIE DE FOTOGRAMAS 41 – DE LA VIDA DE LAS MARIONETAS ( <i>AUS DEM LEBEN DER MARIONETTEN</i> , 1980)	551
8.2.42	SERIE DE FOTOGRAMAS 42 – UN HOMBRE LOBO AMERICANO EN LONDRES ( <i>AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON</i> , 1981)	553
8.2.43	SERIE DE FOTOGRAMAS 43 - NOSTALGIA ( <i>NOSTALGHIA</i> , 1983)	554
8.2.44	SERIE DE FOTOGRAMAS 44 - PESADILLA EN ELM STREET ( <i>A NIGHTMARE ON ELM STREET</i> , 1984)	555
8.2.45	SERIE DE FOTOGRAMAS 45 – LA GRAN HUÍDA ( <i>DREAMSCAPE</i> , 1984)	556
8.2.46	SERIE DE FOTOGRAMAS 46 - SACRIFICIO ( <i>OFFRET</i> , 1986)	558

8.2.47	SERIE DE FOTOGRAMAS 47 - EL PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS ( <i>PRINCE OF DARKNESS</i> , 1987)	559
8.2.48	SERIE DE FOTOGRAMAS 48 - EL OSO ( <i>L'OURS</i> , 1988)	559
8.2.49	SERIE DE FOTOGRAMAS 49 - LA CASA DE PAPEL ( <i>PAPERHOUSE</i> , 1988)	560
8.2.50	SERIE DE FOTOGRAMAS 50 - SUEÑOS DE AKIRA KUROSAWA ( <i>DREAMS</i> , 1990)	562
8.2.51	SERIE DE FOTOGRAMAS 51 - GRAND CANYON ( <i>GRAND CANYON</i> , 1991)	564
8.2.52	SERIE DE FOTOGRAMAS 52 - HASTA EL FIN DEL MUNDO ( <i>UNTIL THE END OF THE WORLD</i> , 1991)	565
8.2.53	SERIE DE FOTOGRAMAS 53 - LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS ( <i>LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS</i> , 1995)	566
8.2.54	SERIE DE FOTOGRAMAS 54 - CARRETERA PERDIDA ( <i>LOST HIGHWAY</i> , 1997)	570
8.2.55	SERIE DE FOTOGRAMAS 55 - EL GRAN LEBOWSKI ( <i>THE BIG LEBOWSKI</i> , 1998)	571
8.2.56	SERIE DE FOTOGRAMAS 56 - PAPRIKA, DETECTIVE DE LOS SUEÑOS ( <i>PAPRIKA</i> , 2006)	573
8.2.57	SERIE DE FOTOGRAMAS 57 - LA CIENCIA DEL SUEÑO ( <i>LA SCIENCE DES RÊVES</i> , 2006)	574
8.2.58	SERIE DE FOTOGRAMAS 58 - ORIGEN ( <i>INCEPTION</i> , 2010)	576
8.2.59	SERIE DE FOTOGRAMAS 59 - SHUTTER ISLAND ( <i>SHUTTER ISLAND</i> , 2010)	579
8.2.60	SERIE DE FOTOGRAMAS 60 - THE ARTIST ( <i>THE ARTIST</i> , 2011)	580
<b>8.3</b>	<b>ANEXO C: FILMOGRAFÍA Y SINOPSIS DE LAS OBRAS ANALIZADAS</b>	<b>581</b>
8.3.1	LE CAUCHEMAR ( <i>LE CAUCHEMAR</i> )	581
8.3.2	LET ME DREAM AGAIN ( <i>LET ME DREAM AGAIN</i> )	581
8.3.3	VIDA DE UN BOMBERO AMERICANO – SALVAMENTO DE UN INCENDIO ( <i>LIFE OF AN AMERICAN FIREMAN</i> )	582
8.3.4	LE RÊVE DU MAÎTRE DE BALLET ( <i>LE RÊVE DU MAÎTRE DE BALLET</i> )	582
8.3.5	LA LÉGENDE DE RIP VAN WINKLE ( <i>LA LÉGENDE DE RIP VAN WINKLE</i> )	582
8.3.6	DREAM OF A RAREBIT FIEND ( <i>DREAM OF A RAREBIT FIEND</i> )	583
8.3.7	THE SCULPTOR'S NIGHTMARE ( <i>THE SCULPTOR'S NIGHTMARE</i> )	583
8.3.8	CINDERELLA ( <i>CINDERELLA</i> )	583
8.3.9	CABIRIA (CABIRIA, VISIONE STORICA DEL TERZO SECOLO A.C.)	584
8.3.10	CHARLOT Y LOS ATRACADORES ( <i>THE BANK</i> )	584



8.3.11	EL CHICO ( <i>THE KID</i> )	585
8.3.12	LOS NIBELUNGOS - 1ª PARTE: LA MUERTE DE SIGFRIDO ( <i>DIE NIBELUNGEN: SIEGFRIED</i> )	586
8.3.13	EL ÚLTIMO ( <i>DER LETZTE MANN</i> )	586
8.3.14	EL MODERNO SHERLOCK HOLMES ( <i>EL MODERNO SHERLOCK HOLMES</i> )	587
8.3.15	SECRETOS DE UN ALMA ( <i>GEHEIMNISSE EINER SEELE</i> )	588
8.3.16	VAMPYR ( <i>VAMPYR</i> )	588
8.3.17	LA AMARGURA DEL GENERAL YEN ( <i>THE BITTER TEA OF GENERAL YEN</i> )	589
8.3.18	EL MAGO DE OZ ( <i>THE WIZARD OF OZ</i> )	589
8.3.19	EL DESCONOCIDO DEL TERCER PISO ( <i>STRANGER ON THE THIRD FLOOR</i> )	591
8.3.20	REBECA ( <i>REBECCA</i> )	591
8.3.21	HISTORIA DE UN DETECTIVE ( <i>MURDER, MY SWEET</i> )	592
8.3.22	RECUERDA ( <i>SPELLBOUND</i> )	592
8.3.23	LOS OLVIDADOS ( <i>LOS OLVIDADOS</i> )	593
8.3.24	EL PADRE DE LA NOVIA ( <i>FATHER OF THE BRIDE</i> )	594
8.3.25	OKLAHOMA! ( <i>OKLAHOMA!</i> )	595
8.3.26	FRESAS SALVAJES ( <i>SMULTRONSTÄLLET</i> )	595
8.3.27	VÉRTIGO (DE ENTRE LOS MUERTOS) ( <i>VERTIGO</i> )	596
8.3.28	LA CAIDA DE LA CASA USHER ( <i>HOUSE OF USHER</i> )	597
8.3.29	EL MENSAJERO DEL MIEDO ( <i>THE MANCHURIAN CANDIDATE</i> )	598
8.3.30	LA INFANCIA DE IVÁN ( <i>ИВАНОВО ДЕТСТВО</i> )	599
8.3.31	8 Y MEDIO ( <i>FELLINI 8½</i> )	599
8.3.32	EL DISCRETO ENCANTO DE LA BURGUESIA ( <i>LE CHARME DISCRET DE LA BOURGEOISIE</i> )	600
8.3.33	LA NOCHE AMERICANA (LA NUIT AMÉRICAINNE)	601
8.3.34	EL EXORCISTA ( <i>THE EXORCIST</i> )	602
8.3.35	EL ENIGMA DE GASPAR HAUSER ( <i>JEDER FÜR SICH UND GOTT GEGEN ALLE</i> )	603

8.3.36	EL ESPEJO ( <i>ЗЕРКАЛО</i> )	604
8.3.37	DIARIO ÍNTIMO DE ADELA H. ( <i>L'HISTOIRE D'ADÈLE H.</i> )	604
8.3.38	CARA A CARA, AL DESNUDO ( <i>ANSIKTE MOT ANSIKTE</i> )	605
8.3.39	STALKER ( <i>СТАЛКЕР</i> )	606
8.3.40	KAGEMUSHA, LA SOMBRA DEL GUERRERO ( <i>KAGEMUSHA</i> )	607
8.3.41	DE LA VIDA DE LAS MARIONETAS ( <i>AUS DEM LEBEN DER MARIONETTEN</i> )	607
8.3.42	UN HOMBRE LOBO AMERICANO EN LONDRES ( <i>AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON</i> )	608
8.3.43	NOSTALGIA ( <i>NOSTALGHIA</i> )	609
8.3.44	PESADILLA EN ELM STREET (A NIGHTMARE ON ELM STREET)	610
8.3.45	LA GRAN HUÍDA ( <i>DREAMSCAPE</i> )	611
8.3.46	SACRIFICIO ( <i>OFFRET</i> )	612
8.3.47	EL PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS ( <i>PRINCE OF DARKNESS</i> )	613
8.3.48	EL OSO ( <i>L'OURS</i> )	613
8.3.49	LA CASA DE PAPEL ( <i>PAPERHOUSE</i> )	614
8.3.50	SUEÑOS DE AKIRA KUROSAWA ( <i>DREAMS</i> )	615
8.3.51	GRAND CANYON (EL ALMA DE LA CIUDAD) ( <i>GRAND CANYON</i> )	616
8.3.52	HASTA EL FIN DEL MUNDO (UNTIL THE END OF THE WORLD)	616
8.3.53	LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS ( <i>LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS</i> )	617
8.3.54	CARRETERA PERDIDA ( <i>LOST HIGHWAY</i> )	618
8.3.55	EL GRAN LEBOWSKI ( <i>THE BIG LEBOWSKI</i> )	619
8.3.56	PAPRIKA, DETECTIVE DE LOS SUEÑOS ( <i>PAPURIKA</i> )	620
8.3.57	LA CIENCIA DEL SUEÑO ( <i>LA SCIENCE DES RÊVES</i> )	620
8.3.58	ORIGEN (INCEPTION)	621
8.3.59	SHUTTER ISLAND ( <i>SHUTTER ISLAND</i> )	622
8.3.60	THE ARTIST ( <i>THE ARTIST</i> )	623

**8.4 ANEXO D: EJEMPLO DE FICHA DE ANÁLISIS**

**625**

# **1 INTRODUCCIÓN**



Tito: Why does my character have to be a dwarf?

Nick: He doesn't have to be.

Tito: Then why is he? Is that the only way you can make this a dream, to put a dwarf in it?

Nick: No, Tito, I...

Tito: Have you ever had a dream with a dwarf in it? Do you know anyone who's had a dream with a dwarf in it? No! I don't even have dreams with dwarves in them. The only place I've seen dwarves in dreams is in stupid movies like this! "Oh make it weird, put a dwarf in it!" Everyone will go "Woah, this must be a fuckin' dream, there's a fuckin' dwarf in it!" Well I'm sick of it! You can take this dream sequence and stick it up your ass!

Fragmento de *Vivir rodando* (*Living in Oblivion*, Tom DiCillo, 1995) (IMDb, s.f.)

Los sueños han fascinado a la humanidad desde el amanecer de los tiempos, tanto por su forma como por su contenido. Los ensueños constituyen una de las actividades de la mente más frecuentes en nuestra especie. Como todos los aspectos importantes en la vida de los seres humanos, los sueños han sido reflejados en las distintas disciplinas artísticas a lo largo de la Historia. Este trabajo de investigación pretende realizar un estudio sobre la representación del ensueño a lo largo de la breve historia del cinematógrafo desde la perspectiva de la *Narrativa Audiovisual*.

La presente tesis lleva por título *La narrativa en la representación de los sueños en el cine de ficción: estudio diacrónico*. Procederemos a explicar cada uno de los vocablos por separado, así como el significado que adquieren por grupos, para proporcionar una mejor comprensión de las cuestiones que nos ocupan en este trabajo de investigación.

Con *narrativa* nos referimos, como ya hemos mencionado, a la narrativa fílmica. Pretendemos ahondar en esta cuestión desde la perspectiva de la *narratología*, tanto desde el punto de vista

del *qué* se cuenta en esos sueños cinematográficos como del *cómo* se cuenta. Serán cuestiones que se explicarán en profundidad, pero como primer acercamiento, vamos a ofrecer -para el lector que desconozca la teoría que concierne a la *narratología*- unas primeras pinceladas acerca de qué es la *historia* y qué es el *discurso*: ambos conceptos que se desarrollarán en el segundo capítulo, *Marco teórico*. Como asevera Seymour Chatman en su libro *Historia y discurso*,

cada narración tiene dos partes: una historia (*histoire*), el contenido o cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar los existentes (personajes, detalles del escenario); y un discurso (*discours*), es decir, la expresión, los medios a través de los cuales se comunica el contenido (Chatman, 1990, pp. 19-20).

*Representación*, para el diccionario de la lengua de la Real Academia Española, significa en una de sus acepciones: “Figura, imagen o idea que sustituye a la realidad”, “Cosa que representa otra”. También lo tomamos en el sentido de *imitación*.

Por sueños, en una primera definición aproximativa, nos referimos (según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española) a aquella “fantasía mientras se sueña”. El estudio de esta representación de los sueños se enmarca dentro del cine *de ficción*. El vocablo *cine*, según el diccionario de la lengua de la Real Academia Española, se refiere a la “técnica, arte e industria de la cinematografía”. Según el mismo diccionario, el término *ficción* alude a (entre otros conceptos) aquella clase de “obras literarias o cinematográficas, generalmente narrativas, que tratan de sucesos y personajes imaginarios”. Por lo tanto, el *cine de ficción*, basándonos en la definición del diccionario de la lengua de la Real Academia Española, sería aquel *grupo de filmes que narran hechos mediante personajes y acciones imaginarios*. En consecuencia, esta tesis doctoral abarca el estudio sobre la manera en que se plasman los sueños en aquellas obras cinematográficas pertenecientes a la esfera de la ficción. El título también porta una acotación final: *estudio diacrónico*. ¿Qué entendemos por estudio diacrónico? *Estudio*, según el diccionario de la lengua de la Real Academia Española en su tercera acepción, consiste en la “obra en que un autor estudia y dilucida una

cuestión”. Mientras, *diacrónico* se refiere tanto a aquellos “fenómenos que ocurren a lo largo del tiempo, en oposición a los sincrónicos” como a los “estudios referentes a estos fenómenos”.

Una vez explicados y definidos todos los términos del título, estamos en disposición de ofrecer una primera explicación aproximativa sobre la cuestión principal que implica este trabajo de investigación: se realizará un estudio de la plasmación de los sueños en el medio cinematográfico de ficción -a lo largo de 115 años del cinematógrafo desde sus comienzos- sobre la caracterización de la narración de esos ensueños tanto en su forma como en su contenido. Un estudio sobre qué se relata dentro del ensueño, la *historia*, y cómo se relata el ensueño, el *discurso*.

## **1.1 PRESENTACIÓN DEL OBJETO Y SU CONTEXTO**

Es necesario en todo trabajo de investigación, delimitar *el objeto material* de estudio dentro de la investigación, es decir,



acotar aquel objeto que trata y concretarlo para proceder a enumerar a continuación las hipótesis, después establecer el diseño de investigación, y finalizar exponiendo los resultados y conclusiones.

Para definir el objeto material del estudio, vamos a diferenciarlo del objeto formal. El objeto material de la investigación es el objeto de estudio en sí mismo. Según el filósofo Jacques Maritain, el “objeto material de una facultad, de una ciencia, de un arte, de una virtud, es simplemente la cosa, el ser sobre el cual versa esa facultad, esta ciencia, esta virtud, este arte” (Maritain, 1967, p. 85).

El *objeto formal* de una ciencia (a diferencia del *objeto material*) vendría a ser, como expone también Maritain, “algo particular que ésta investiga en un ser, o de otro modo, aquello que *por sí mismo* y *ante* todo es considerado por ella, aquello en razón de lo cual considera a ese ser en general” (1967, p. 85).

Con base en lo anterior, procederemos a delimitar tanto el objeto material como el formal del presente estudio: el objeto

material del presente estudio son los *sueños* (entendidos como la actividad onírica) *representados en las películas de ficción*. El objeto formal del estudio (de acuerdo a la definición anterior) es el *análisis cuantitativo y cualitativo de las distintas formas de representación del ensueño en las películas de ficción abordado desde el punto de vista de la narratología*. Sin embargo, para que el análisis llegue a buen puerto y que de él se puedan extraer las conclusiones correctas y adecuadas, se ha de partir de bases teóricas sólidas que abarquen distintas disciplinas, como algunos campos de las Ciencias Sociales, de las Ciencias de la Salud, y de las Artes y Humanidades: por ejemplo, la *neurología* y la *psicología* (para posibilitar el estudio de los ensueños) y como es lógico, la *cinematografía*, para el estudio de la representación de los mismos en el medio cinematográfico.

A continuación se enumerarán y se esbozarán las definiciones de cada una de estas disciplinas, de modo que el lector que se adentre en los capítulos siguientes tenga conocimiento de la perspectiva desde la cual se están tratando los temas relacionados. Las disciplinas sobre las que se apoya el

presente trabajo de investigación son, como acabamos de apuntar:

- La *cinematografía*, entendida como una de las artes cuyo estudio universitario y teórico se realiza en las facultades de Ciencias de la Información o de la Comunicación. La Real Academia de la Lengua Española la define en su diccionario como la “captación y proyección sobre una pantalla de imágenes fotográficas en movimiento”. Recordamos que se puede encontrar en el mismo diccionario el vocablo *cine* que, según su segunda acepción, es la “técnica, arte e industria de la cinematografía”. La cinematografía, por tanto, constituye un punto de partida fundamental para esta investigación.
- La *narrativa*, según el diccionario de la lengua de la Real Academia Española, nos ofrece cuatro acepciones, aunque para nuestro propósito nos referiremos a las dos primeras: “perteneciente o relativo

a la narración”, o bien género “literario constituido por la novela, la novela corta y el cuento”. En el presente trabajo se analizarán los sueños representados en películas de ficción a la luz de la *narratología* en su variante audiovisual, a través de la *historia* y el *discurso* del relato narrativo cinematográfico.

- La *psicología*, ya que nos ocupamos del estudio del sueño (también se puede denominar *ensueño*, como se explicará más adelante) en el ser humano. El Diccionario de la lengua de la Real Academia Española entiende *psicología* como aquella ciencia que “estudia los procesos mentales en personas y en animales”.
- La *neurología*: es aquella parte de la ciencia médica, que, según el diccionario de la Real Academia de la lengua española, “estudia el sistema nervioso y de sus enfermedades”, ya que dicha parte del cuerpo humano (y de otros animales presuntamente) juega un papel primordial tanto en el sueño entendido como proceso de descanso como de actividad onírica.

### 1.1.1 Objeto material

Ya habíamos definido previamente tanto el objeto material como el objeto formal de la presente investigación: el objeto material son los sueños en el cine. Resulta difícil establecer una definición simple de lo que son los sueños. Llegados a este punto, y como veremos en el segundo capítulo, *Marco teórico*, se ha de distinguir entre el sueño como acto de dormir, y el sueño como la actividad de imaginar cosas mientras se duerme. El primer problema al que nos enfrentamos, y tiene que ver con el idioma castellano, consiste en que el mismo vocablo *sueño* se utiliza tanto para designar al acto de dormir como para el acto de “acción de imaginar sucesos y escenas mientras se duerme” (Moliner, 2007). El objeto material de estudio en este caso, se referiría a esa segunda definición. El objeto formal de estudio lo desarrollaremos en el capítulo 3 de la presente tesis doctoral, *Diseño de la investigación*, aunque expondremos brevemente el mismo: se trata del *estudio diacrónico de la representación de los sueños en el cine de ficción*.

### 1.1.2 Delimitación: el cine de ficción

Todo estudio requiere, para no desvirtuar la propia investigación por inabarcable, una delimitación del propio estudio a realizar. Como se había comentado anteriormente, el objeto material son los sueños en el cine de ficción. Ello implica que, dependiendo del criterio empleado, se pueden considerar distintos tipos de cinematografía.

Como es sabido, el medio cinematográfico es conocido principalmente por su carácter narrativo y de ficción, pero también existen otras formas de realización cinematográfica: ejemplos como el cine documental, el cine experimental, etc....

Aun a riesgo de simplificar en demasía sobre los diferentes modos en los que se puede crear una obra fílmica, vamos a tomar en consideración principalmente el cine de ficción como el opuesto del cine documental, lo que nos facilitará la tarea de delimitar nuestro objeto material de estudio.

Por otra parte, según su duración, una película puede entrar dentro de la categoría de *cortometraje* o *largometraje*. En este trabajo se estudiarán las secuencias oníricas de los largometrajes de ficción, con la salvedad de estudiar obras

cinematográficas en las que no existía el largometraje como tal según el concepto moderno: nos referimos a la década de 1910<sup>2</sup>.

#### 1.1.2.1 El cine de ficción y documental. Definiciones

Como se había mencionado en el epígrafe anterior se ha delimitado el objeto material, que son los sueños fílmicos.

Una confusión frecuente que el espectador de una película puede experimentar consiste en identificar un sueño representado dentro de una película con una escena de marcado carácter onírico, equivalente a irreal o fantástico.

Por ello es capital delimitar el objeto de investigación de este trabajo, el cual se circunscribe única y exclusivamente al representado dentro de las películas narrativas de ficción estrenadas comercialmente.

Se han excluido de este examen todas esas secuencias en las que el autor (de forma intencionada o no) conciba secuencias que estéticamente posean un determinado carácter onírico. Se excluye también aquellas representaciones de estados alterados de conciencia como las ensoñaciones diurnas e imaginaciones que el personaje produce en su mente de forma consciente durante el estado de vigilia. Por último, quedarían excluidas las representaciones de alucinaciones o imaginaciones (de carácter real o irreal) que se producen también durante la vigilia, y que el personaje o los personajes creen como ciertas y reales.

También se ha de delimitar el carácter de las obras cinematográficas que son objeto de estudio en relación a su clase narrativa y a su duración.

En cuanto a su clase, en este estudio sólo tienen cabida las obras cinematográficas de ficción. Para el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, ficción abarca, en su tercera acepción, la clase de "obras literarias o

---

<sup>2</sup> Königsberg (2004, p. 288) sitúa el comienzo de los primeros largometrajes en los primeros años de esta década, empezándose a generalizar su producción en Francia e Italia.

cinematográficas, generalmente narrativas, que tratan de sucesos y personajes imaginarios”.

En algunos casos se equipara el cine de ficción con el cine narrativo, aunque para este estudio consideramos más apropiado el concepto de cine de ficción. Para Konigsberg (2004, p. 88), película narrativa es aquella “película que cuenta una historia; también llamada película o largometraje de ficción y película dramática”.

Konigsberg expresa que del cine de ficción forma parte:

cualquier película con hechos y personajes imaginarios. El término generalmente se aplica a la mayoría de los largometrajes y las películas comerciales. Muchas películas de ficción utilizan lugares reales; algunas pueden incorporar a la historia personas y hechos reales, aunque la recreación que se hace de ellos es en gran medida ficticia (Konigsberg, 2004, p. 88).

En principio, se considera que el caso más claro de cine de no ficción (o no argumental) vendría a ser el cine documental<sup>3</sup>:

película que aborda la realidad en vez de una ficción, que trata de transmitir la realidad tal como es en vez de alguna versión ficticia de la misma. Esta clase de películas se ocupa de personas, lugares, acontecimientos o actividades reales (Konigsberg, 2004, p. 175).

Sin embargo, Konigsberg nos ofrece un ejemplo en el que no queda tan definido el límite que separa el cine de ficción del documental:

los puristas sostienen que hasta los documentales son obras de ficción, ya que el mero acto de seleccionar lo que se incluye en la película, la situación no natural de la propia filmación y el montaje de la obra crean un mundo que sólo existe en la pantalla y que ya no se parece a la realidad que supuestamente presenta. Sin embargo, se deberían juzgar las intenciones de la obra y ver que las películas de ficción

---

<sup>3</sup> Aunque, insistimos, que aunque sinónimos, no es exactamente lo mismo cine argumental que cine de ficción.

que se realizan básicamente para entretener son muy diferentes de los documentales que utilizan el tema y las técnicas fundamentalmente para mejorar la comprensión del espectador de algún aspecto real del mundo que hay fuera de la sala de cine (Konigsberg, 2004, p. 88).

Algunas academias de cine delimitan de forma clara en las bases para optar a sus premios, qué obras cinematográficas son consideradas como tal. La *Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España* especifica en sus bases de participación para los premios Goya de 2015 que las películas que pueden optar al premio de mejor largometraje documental son

todas aquellas que, con una duración mínima de 70 minutos, puedan considerarse de no ficción y que traten de forma creativa temáticas culturales, artísticas, históricas, sociales, científicas, económicas, técnicas o de cualquier otro tipo y que cumplan las presentes Bases. Estas películas deben haber sido filmadas en la actualidad y pueden utilizar recreaciones, materiales de archivo, animaciones, imágenes preexistentes remontadas o cualesquiera otras técnicas,

siempre que el énfasis temático recaiga en un hecho, actividad o acontecimiento, y no en una ficción (Premiosgoya.Academiadecine, s. f.).

*The Academy of Motion Picture Arts and Sciences* ofrece la siguiente definición en las bases de elegibilidad de los premios *Oscars*:

An eligible documentary film is defined as a theatrically released nonfiction motion picture dealing creatively with cultural, artistic, historical, social, scientific, economic or other subjects. It may be photographed in actual occurrence, or may employ partial reenactment, stock footage, stills, animation, stop-motion or other techniques, as long as the emphasis is on fact and not on fiction (Oscars, s.f.).

The *World Union of Documentary*, según Ada Konigsberg, definió el término en 1948 como

una plasmación en película de «cualquier aspecto de la realidad interpretado mediante la filmación de hechos reales o mediante una reconstrucción sincera y justificable, que

apela a la razón o a la emoción, con el propósito de estimular el deseo de conocimiento y de expandir el saber y la comprensión humanos, planteando honestamente problemas y proponiendo soluciones» (Konigsberg, 2004, p. 175).

### 1.1.2.2 Largometraje y cortometraje

Dado que la muestra incluye tanto largometrajes como cortometrajes en el sentido moderno, hemos de dedicar unas líneas a definir estos conceptos. Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, *largometraje* es aquel filme "cuya duración sobrepasa los 60 minutos". El mismo diccionario expresa que cortometraje es aquella película "de corta e imprecisa duración".

No se puede ofrecer una duración estándar de cortometraje que englobe a todo el mundo. Como expresa Calvo Herrera (2007), en los "Estados Unidos un cortometraje o *short film* es una obra cinematográfica con una duración entre 20 y 40 minutos. En Nueva Zelanda se denomina cortometraje a la

película con una duración comprendida entre uno y quince minutos" (2007, p. 14).

La realidad señala que no es posible ofrecer una definición universal de largometraje ni de cortometraje, puesto que su consideración como uno u otro depende del país, e incluso de las reglas propias de cada organización o festival cinematográfico. Por ejemplo, la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas estadounidense (*The Academy of Motion Pictures Arts and Sciences*) concreta, en su regla número diecinueve de elegibilidad de cortometrajes para los premios *Oscar*, que el cortometraje es "*A short film is defined as an original motion picture that has a running time of 40 minutes or less, including all credits*" (Oscars, s.f.). En el caso de los premios BAFTA (otorgados por el *British Film Institute*), los criterios de elegibilidad son análogos a los de la Academia estadounidense: se considera cortometraje a todas aquellas obras cinematográficas cuya duración sea inferior o igual a 40 minutos, mientras que los largometrajes son aquellos que tienen una duración mayor a 40 minutos (*British Film Institute*, s.f.). Sin embargo, *American Film Institute* (AFI) considera que

el cortometraje es toda aquella película con una duración por debajo de 30 minutos, mientras que si dicha película tiene una duración igual o mayor a 30 minutos ya es considerada largometraje (*American Film Institute*, s.f.). Muy singular es el concepto, según la duración, que la Academia de Cine y Artes Audiovisuales de España considera propio de un largometraje: según recogen las bases de elegibilidad de los premios Goya de 2015, para que una película pueda optar a dichos premios como largometraje, su duración ha de ser “mayor de 60 minutos” (70 en el caso de documental). Sin embargo, en el caso del cortometraje, la misma Academia reduce tal duración a los 30 minutos como máximo, ya sean de ficción, documental como de animación (Premiosgoya.Academiadecine, s. f.)

Por último, cabe mencionar que el portal *Internet Movie DataBase* (IMDb, s.f.), considera que un largometraje tiene igual o más de 45 minutos de duración, mientras que el cortometraje tiene menos de 45, según la página de inscripción de nuevos títulos (IMDb, s.f.).

La muestra incluirá tanto largometrajes como cortometrajes. Los cortometrajes, considerados como tales en el sentido moderno, están contenidos en la muestra hasta 1914. A partir de esa fecha se incluirán largometrajes (considerados, claro está, siempre desde el punto de vista moderno del concepto largometraje). En definitiva, la muestra en total se compondrá de 8 cortometrajes y 52 largometrajes.

Otra cuestión responde a que dichas obras, en su mayoría, fueron creadas para ser exhibidas. Como veremos, se halla una excepción en la muestra, debido a la importancia de estudio que ha tenido dicha obra; una película filmada para televisión pero estrenada finalmente en sala cinematográfica: *De la vida de las Marionetas* (*Aus dem Leben der Marionetten*, Ingmar Bergman, 1980), cuyo sueño ha sido objeto de estudio en ocasiones, por lo que se ha decidido su inclusión en la muestra.



## 1.2 OBJETIVO PRINCIPAL

El objetivo de este estudio es destacar la importancia de los sueños dentro del cine desde sus comienzos, y dentro de la obra cinematográfica de grandes directores como Andréi Tarkovski (a lo largo de toda su cinematografía), Alfred Hitchcock o François Truffaut, por señalar sólo algunos ejemplos. Pero, en nuestra opinión, ninguno de los estudios realizados hasta la fecha ha sido capaz de realizar un estudio diacrónico estructurado de la representación de los sueños en el medio cinematográfico a lo largo de la historia del cine, ni de los elementos que comparten, ni de los elementos que destacan en las distintas representaciones oníricas.

Se persigue con la elaboración de este trabajo hallar la existencia de una evolución de la representación onírica, y además obtener una visión general de conjunto sobre el tema. Por tanto, para finalizar esta primera presentación del trabajo de investigación, planteamos el objetivo final del mismo: averiguar la evolución formal y sustancial de la plasmación onírica en la gran pantalla mediante el estudio de los

componentes de la narración audiovisual, de los elementos constituyentes de la *historia* y el *discurso* de la narración.

## 1.3 JUSTIFICACIÓN

Como doctorando relacionado con el montaje cinematográfico, hasta el punto de estudiar la licenciatura de Comunicacional Audiovisual en Madrid y el Master de Montaje cinematográfico en Cataluña, me he cuestionado en muchas ocasiones las formas en que los sueños quedan inscritos en las películas, así como las infinitas maneras de su concepción, escritura, rodaje y postproducción. He llegado a plantearme que si el cine, pese a su artificio, ha tendido a ofrecer al espectador películas que imiten la realidad –pese a dicho artificio— en la representación fílmica de la vigilia (representación basada en los códigos del teatro decimonónico) cuáles han sido las formas de representación de los sueños y los pensamientos, si estos poseen códigos fílmicos propios, y cómo se emplean para diferenciarse de la vigilia fílmica dentro del relato.

Otro de los puntos a destacar reside en la relativamente reciente aparición (a partir de la primera década del siglo XXI) de filmes de ficción en los que los sueños cobran importancia como tema principal de la película, con el denominador común de que se accede a ellos a través de dispositivos electrónicos o informáticos, hasta el punto de poder permitir los denominados "sueños compartidos". Películas que también suelen tener como tema común la desintegración de la frontera que separa el sueño de la realidad, el mundo onírico de la vigilia.

Se trata, al fin y al cabo, de estudiar una parte del arte cinematográfico que se constituye en campo abonado para expresarse con creatividad, sobre todo teniendo en cuenta que dichas representaciones no están sujetas a las reglas de la lógica ni de las leyes físicas. Por tanto, partimos de la base de la doble vertiente creativa de los sueños en el cine, relacionado con lo que algunos seguidores de la *narratología* denominan *historia* y *discurso*, conceptos que desarrollaremos más adelante. A modo de primera aproximación, diremos que nos referimos a la creatividad en cuanto a los componentes del

plano del contenido del relato (acciones, espacio, tiempo y personajes), que han ido apareciendo a lo largo de los años de la corta vida del cine; y también a la creatividad en cuanto al plano de la expresión, materializadas en las innovaciones considerando aspectos como el montaje, códigos y otros.

Desde el punto de vista de interés social que posee este tema, es innegable que los ensueños -como fenómeno común a todos los seres humanos- se reflejan en las distintas disciplinas artísticas, y por supuesto (como es el caso que nos ocupa) en el cine de ficción. A propósito de estas palabras, tal y como sostiene Yves Lavandier:

Añadiremos que la dramaturgia mantiene singulares similitudes con el mundo onírico. El ser humano es a la vez acotar y espectador de sus propios sueños, aunque éstos no cuenten, siempre, una historia. Y desde su posición de espectador se identifica con el protagonista de una obra dramática. Y el sueño, lo sabemos, es igualmente un alimento vital para nuestro psiquismo (Lavandier, 2003).

En definitiva, los sueños en las películas constituyen una cuestión de interés y de relevancia actual, ya que en estos últimos años se han estrenado filmes que ofrecen innovaciones en la representación de los sueños. Cada vez se producen más largometrajes que tratan este tema, sobre todo en películas de corte fantástico, dentro de cuyas historias existen máquinas que graban los sueños o sumergen a los personajes (y por ende, al espectador) dentro de auténticos mundos paralelos con sus propias reglas, erigiéndose en relatos autónomos dentro del relato principal, que se correspondería con la vigilia fílmica.

## **1.4 FINALIDAD**

Habíamos esbozado anteriormente algunas de las finalidades de esta Tesis Doctoral.

La finalidad principal consiste en investigar, y también comprender y obtener, una visión global de la evolución de los sueños desde el punto de vista de la narrativa, desde la forma y el contenido de la representación de los sueños en el periodo

comprendido entre 1896 y 2011. Consideramos que los demás estudios (al menos desde la perspectiva que nos ocupa) resultan claramente insuficientes y poco sistematizados, ya que se ocupan de, o bien películas muy concretas, o de directores muy concretos, o bien de obras esparcidas en el tiempo. Una investigación global y sistematizada permitirá conocer cómo se comportan los elementos pertinentes constitutivos de la narración durante la representación onírica plasmada en las películas.

Esto supondrá aportaciones académicas a los estudios ya realizados con anterioridad, pero con el objetivo de sistematizar y establecer taxonomías, basadas al menos en algunos de los componentes del relato.

Todo ello resultará especialmente útil para investigadores, académicos y teóricos pertenecientes al ámbito de lo audiovisual. Del mismo modo, también será especialmente útil como guía para los profesionales de dicho ámbito, en especial para aquellos que se dedican a las áreas de realización, guión y montaje, sean fílmicos, televisivos, o cualquier otro medio

audiovisual. Además también constituirá una guía de gran utilidad para los críticos cinematográficos que deseen obtener una visión global de la representación de los sueños a lo largo de la Historia del cine. Aunque somos conscientes de la limitación (por cuestiones de espacio y tiempo) del número de películas analizadas, estimamos que el presente trabajo puede resultar especialmente de ayuda al crítico como material de consulta. Y por último, este estudio va dirigido a cualquier persona interesada en el arte cinematográfico.

## 1.5 RECURSOS

Los recursos de los que se sirve esta tesis doctoral son los enumerados a continuación:

- Las fuentes bibliográficas, que forman el sustento teórico del presente trabajo de investigación
- Las fuentes hemerográficas, que consisten principalmente en revistas especializadas en cine, así como en artículos de prensa que tratan de forma específica las cuestiones pertinentes del estudio.
- Ficha de Análisis, para realizar el estudio de forma cuantitativa sobre los diversos aspectos de los sueños en cuanto a la narrativa fílmica en 60 filmes de ficción. Esta plantilla servirá como base del análisis cuantitativo, expresado en cronogramas comparativos que indiquen la presencia o ausencia de uno u otro aspecto estudiado entre películas a lo largo del tiempo. Se halla expuesto un modelo de dicho cronograma en el Anexo D del Capítulo 8, *Anexos*.
- Fuentes videográficas: principalmente, las propias películas que forman parte del corpus de investigación, a partir de las cuales se han obtenido los fragmentos de filmes que contengan sueños representativos de los filmes seleccionados. Se han obtenido capturas de fotogramas de los sueños fílmicos analizados, las cuales han sido incorporadas a los *Anexos* (Capítulo 8), en el Anexo B. En ocasiones, durante la exposición de los datos del análisis, se hará referencia a imágenes simples para apoyar dicho análisis cualitativo; en otras ocasiones, se hará referencia a una serie de

fotogramas. También dentro de las fuentes videográficas, se han empleado documentales sobre el proceso de concepción, filmación y postproducción de las películas *El último* (*Der letzte Mann*, Murnau, 1924) y *Origen* (*Inception*, Nolan, 2010), de las que se han obtenido datos significativos para apoyar esta investigación.

## 1.6 ESTRUCTURA

A modo de resumen, el trabajo se estructura en ocho capítulos. El primer y presente capítulo constituye una *Introducción*, que sirve de primera toma de contacto con las cuestiones presentadas.

En el segundo capítulo, *Marco teórico*, se encuentran las bases teóricas sobre las que se sustenta el posterior estudio y análisis del objeto material. Consta de tres partes principales: en la primera de ellas se estudian los ensueños, a la luz de la *neurología* y la *psicología*. En la segunda, se exponen las teorías relacionadas con la *Narrativa Cinematográfica* desde la

óptica de la *narratología*, que servirán para justificar el análisis de esta tesis doctoral. En la tercera parte de este capítulo procederemos a resumir los aspectos más interesantes de los estudios realizados sobre la relación entre los sueños y cinematógrafo.

En el tercer capítulo, *Diseño de la investigación*, se recuerda el objeto formal del estudio. A continuación, se formulan las preguntas de la hipótesis, para después exponer la metodología, el universo del análisis (el número de todas las películas, largometrajes y cortometrajes que contienen las secuencias a analizar). Por último, se justifica la muestra y se presenta el análisis basado en la misma, proponiéndose un modelo de investigación cuantitativo diseñado *ad hoc*.

En el cuarto capítulo, *Análisis de la narrativa fílmica en la representación de los sueños*, se exponen los resultados del mencionado análisis cuantitativo, realizado a través del modelo mencionado. Se desarrolla también un análisis cualitativo y discursivo sobre los elementos pertinentes del *plano del*

*contenido* y del *plano de la expresión* en la representación fílmico-onírica.

En el quinto capítulo, *Conclusiones*, se responde a las preguntas de la hipótesis, y basadas en estas respuestas se exponen las conclusiones, tanto generales como propias de cada elemento constituyente de la historia y el discurso.

En el sexto capítulo, *Discusión y aportaciones*, se expondrán las contribuciones de los estudios sobre los sueños en el cine del presente trabajo de investigación.

En el séptimo capítulo se hallan las *referencias* bibliográficas, hemerográficas y videográficas sobre las que se ha apoyado la investigación que recoge esta tesis doctoral.

En los últimos capítulos, *Anexos*, se mostrarán los distintos diagramas de Gantt o cronogramas, los cuales exponen de manera gráfica los datos obtenidos en la investigación cuantitativa de los componentes del *plano del contenido* y el *plano de la expresión* de las representaciones oníricas,

expresadas de manera diacrónica. Se expone la filmografía de los objetos analizados, a partir de los cuales se han obtenido las muestras para realizar los análisis. Al final de este capítulo, se mostrará la ficha de análisis propuesta (cuyos parámetros se explican de forma detallada en el tercer capítulo), con el fin de que el lector comprenda su finalidad dentro de este trabajo de investigación.



## **2 MARCO TEÓRICO**





## 2.1 NOCIONES BÁSICAS SOBRE EL SUEÑO

### 2.1.1 Definición de sueño: el acto de dormir y la actividad onírica

El vocablo *sueño* hace referencia a dos conceptos relacionados entre sí: *dormir*, y tener *visiones y alucinaciones* durante ese acto de dormir. Dicho esto, vamos a proceder a la revisión del cuerpo teórico sobre la cuestión, primero del sueño como acto de dormir, y después como actividad onírica propiamente dicha, lo cual implica el tener sueños, el tener fantasías, alucinaciones visuales y auditivas mientras se duerme. Es por ello que vamos primero a analizar semánticamente la distinción entre los dos significados de *sueño*. Procederemos a realizar la revisión del cuerpo teórico.

Para proceder a identificar el objeto material de estudio adecuadamente (es decir, los sueños), hemos de identificar el concepto correctamente. Y es aquí donde surge un problema

con el vocablo en cuestión: en castellano, *sueño* es un caso de palabra que de proceder de dos vocablos latinos relacionados entre sí derivó en una misma palabra (homonimia) para, posteriormente, pasar a ser polisémica (Academia.edu, s.f.). El vocablo posee dos acepciones diferenciadas, aunque semánticamente relacionadas: la actividad onírica (cuyo significado es el que nos interesa) y el acto de dormir. Sin embargo, en los ámbitos científicos y académicos se prefiere denominar a la actividad onírica como *ensoñación*. De esta cuestión surge la necesidad de encontrar el vocablo adecuado para referirnos a aquella actividad onírica que tiene el soñador en esta investigación. ¿Nos hemos de referir a dicha actividad como *sueño* o como *ensueño*? Encontrar la respuesta para esta pregunta resulta capital para delimitar el objeto material de estudio. Este asunto, que puede parecer baladí, cobra la máxima importancia a la hora de denominar a la actividad onírica en el presente trabajo de investigación. Es por ello que vamos a revisar de forma breve las diferentes definiciones en castellano, tanto por parte de la lingüística (a través de los diccionarios más reconocidos de la lengua) como de la *psicología* (a través de manuales de dicho campo). Para

proporcionar una visión más global de este asunto, indicamos las definiciones que aporta el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española de las palabras *sueño*, *ensueño*, *ensoñación* y *ensoñar*.

Comenzaremos con las definiciones ofrecidas por los diccionarios de Lengua Castellana. Por ejemplo, para el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, *sueño* significa, en sus acepciones principales, tanto el “acto de dormir” como el “Acto de representarse en la fantasía de alguien, mientras duerme, sucesos o imágenes”, como “estos mismos sucesos o imágenes que se representan”. El Diccionario de uso del español María Moliner (2007), por su lado, ofrece también distintas acepciones de susodicho verbo: “estado del que duerme”; “ganas de dormir: tendencia fisiológica a quedarse dormido”; “acción de imaginar sucesos y escenas mientras se duerme”; “conjunto de sucesos o escenas que alguien se representa mientras duerme”; “cosa en cuya realización se piensa con ilusión o deseo”. En cambio, en el ámbito científico y académico en castellano (y más concretamente en el de la psicología), algunas voces están a

favor de tal diferenciación semántica y el uso normativo y normalizado de ambos vocablos para referirse tanto al acto fisiológico como al acto mental en el que se imagina, tal y como atestiguan Buela-Casal y Miró respecto a este asunto.

muchos autores de lengua española prefieren referirse a los sueños como ensoñaciones para evitar confusiones en nuestro idioma con el sueño o proceso del dormir. En la lengua inglesa no existe tal diferenciación, ya que dispone de dos vocablos distintos, uno para el sueño como actor de dormir (*Sleep*) y otro para el sueño referido al soñar (*Dream*) (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 292).

Tal y como hacen notar de forma muy acertada dichos autores, si bien no existe tal diferenciación de palabras en cuanto a la categoría de sustantivo, sí se halla en los verbos correspondientes: *dormir* para representar la acción del sueño fisiológico y *soñar* para el acto de imaginar mientras se duerme. Sobre ambos verbos, *soñar* se define, según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, como “Representarse en la fantasía imágenes o sucesos mientras se

duerme” y “Discurrir fantásticamente y dar por cierto y seguro lo que no lo es”; Mientras que el verbo para denominar al acto del descanso fisiológico es *dormir* (similar a *to sleep* y *to dream* en inglés).

Continuando con el resto de vocablos, como habíamos señalado antes, en la literatura científica se emplea el concepto *ensueño* para referirse a la actividad onírica. *Ensueño*, según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, se refiere al “Sueño o representación fantástica de quien duerme” e “Ilusión, fantasía”. El mismo manual de consulta también toma nota de esta palabra, que significa “Ideal, fantástico, maravilloso”. El diccionario de uso del español María Moliner (2007) expone las siguientes definiciones: “cosa que se imagina mientras se duerme”; “suceso cuya realización se desea y en que se piensa con placer”; “cosa placentera en cuyo pensamiento se recrea uno”. Por su parte, *ensoñación* se refiere a la “Acción y efecto de ensoñar”, mientras que *ensoñar* equivale “Tener ensueños”, según el diccionario de la Real Academia Española de la lengua. El diccionario de uso del

español María Moliner (2007) designa *ensueño* a la *ensoñación*.

Es por ello que, a fin de evitar confusiones, y debido al empleo común del término, en este trabajo utilizaremos únicamente el sustantivo *sueño* junto con el artículo demostrativo para referirnos a la actividad onírica. Cuando *sueño* denote el *acto de dormir*, explicaremos explícitamente que nos referimos a ese significado. Para expresar la acción fisiológica, el verbo que designa al acto de *sueño fisiológico* en castellano es *dormir según el* diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. *Dormir significa* “estar en aquel reposo que consiste en la inacción o suspensión de los sentidos y de todo movimiento voluntario”; entre otras acepciones relacionadas. Vamos a explicar un concepto relacionado semánticamente con los explicados con anterioridad, y que se empleará en la investigación: nos referimos a *vigilia*, entendida como opuesta semánticamente a sueño, en sus dos vertientes semánticas. La *vigilia* significa “Acción de estar despierto o en vela”, entre otras acepciones. Preferimos la primera acepción para distinguir, por ejemplo, cuando una secuencia retrata tanto un

sueño como la vigilia, siendo esa última cuando el punto de vista del narrador retrata la realidad consciente, despierta de los personajes y de los sucesos.

## **2.1.2 El sueño fisiológico**

### **2.1.2.1 Introducción**

En este punto trataremos el sueño, en cuanto acto fisiológico relacionado con el descanso. Existen diversas definiciones en la literatura científica. Procederemos a exponer, desde el punto de vista de la neurobiología, conceptos básicos relacionados con el acto de dormir, una de las dos acepciones del vocablo sueño, y sin relación en la actividad onírica. El sueño, entendido como dormir, tiene varias implicaciones a nivel fisiológico. Por ello vamos a proceder a la exposición de distintas definiciones de la literatura científica y otros campos para intentar definir qué es el sueño fisiológico.

Es difícil encontrar una definición del sueño desde dicha perspectiva<sup>4</sup>, ya que nos encontramos que éste ha sido y es un fenómeno estudiado desde distintas disciplinas de la ciencia, lo que dificulta enormemente la búsqueda de una definición exacta del sueño, tal y como apuntan Gualberto Buela-Casal y Elena Miró

Dada la complejidad del fenómeno del sueño y la enorme cantidad de disciplinas desde las que se aborda su estudio (ej. fisiología, psicología, biología, farmacología, etcétera), no es de extrañar que no se disponga de una definición del todo satisfactoria y consensuada acerca del mismo”. Estos mismos autores explican que la diversidad de definiciones surgen dependiendo de si se basan en “clásicos criterios poligráficos de sueño o, incluso, a otras medidas adicionales complementarias como respiración, tasa cardíaca, etc. (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 47).

Kovalzon (citado en Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 47) opina que el sueño es “un estado especial, genéticamente

---

<sup>4</sup> En otro epígrafe expondremos definiciones del sueño como actividad onírica.

determinado, del organismo de los animales homeotermos que tiene por característica la sucesión regular de cuadros poligráficos precisos: ciclos, fases y estadios". Hartmann (1981), citado por Buela-Casal y Miró (2001), quienes consideran que el autor se incluye dentro de una perspectiva de la conducta, de la neurofisiología y del ritmo, expresa que el sueño es "una condición repetida, fácilmente reversible, que se caracteriza por una relativa quiescencia y por un umbral muy incrementado de respuesta al estímulo externo". Carskadon y Dement (citados en Buela-Casal y Miró Morales, 2001, pp. 47-48) creen, ya desde una perspectiva más conductual, que el sueño es un "estado conductual reversible de desenganche perceptivo y falta de responsividad al medio ambiente". Más recientemente, Fernández-Guardiola concibe el sueño como "función de expresión genética que forma parte de las conductas de reducción de la motilidad e hiporreactividad a los estímulos externos en todos los mamíferos conocidos (también en las aves y algunos reptiles)" (citado en Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 48). Para Alvarado (citado en Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 48) se trata de "una función cerebral periódica y heterogénea constituida por diferentes fases que se

suceden en una secuencia cíclica, constituye aproximadamente un tercio de la vida del sujeto y tiene propiedades restauradoras para el organismo". Valdizán concibe el sueño como "una situación fisiológica, de desconexión reversible y parcialmente arreactiva al medio externo, regulada de forma circadiana" (citado en Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 48). La propia definición de Gualberto Buela-Casal y Elena Miró incluyen en la definición tanto el acto mismo de dormir como el de experimentar ensueños:

Un estado funcional, reversible y cíclico, que presenta unas manifestaciones conductuales características, tales como una relativa ausencia de motilidad y un incremento del umbral de respuesta a la estimulación externa, a nivel orgánico se producen modificaciones funcionales y cambios de actividad en el sistema nervioso, acompañado todo ello de la modificación de la actividad intelectual que supone el soñar" (Buela-Casal y Sierra, citado en Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 48).

### 2.1.2.2 Teorías sobre funciones biológicas del sueño

Existen muchas y diversas hipótesis respecto a la función del sueño, tanto del *sueño paradójico* como del *sueño lento*, las cuales han variado a lo largo de las décadas desde que comenzó su investigación desde una perspectiva científica. Aseveran Bucla-Casal y Miró que hasta los comienzos del siglo XX, “el sueño se había considerado un fenómeno pasivo consistente en la mera ausencia de vigilia” (2001, p. 42), concepción apoyada por Pavlov y Pieron dentro de las denominadas *Hipótesis Pasiva del Sueño*, y especialmente Bremer. Este último, basándose en experimentos realizados con animales a nivel neurológico en la segunda mitad de los años 30, postula la *Hipótesis de la Desafrentización*, planteada sobre la base de que si existía falta de estimulación del córtex cerebral “por las aferencias sensoriales, caía irremisiblemente en sueño” (Bucla-Casal y Miró Morales, 2001, p. 42). También a partir de finales de la década de los 20, mediante la investigación experimental con gatos, la postura contraria (la denominada *Hipótesis Activa del Sueño*, representada por Hess), considera al sueño como “un estado

fisiológico con valor propio, inducido y controlado de manera activa por estructuras encefálicas específicas”. Dicha postura encontró su apoyo en la experimentación empírica gracias a “La localización de estructuras cerebrales capaces de generar sueño contradecía las nociones que contemplaban a éste como algo pasivo” (Bucla-Casal y Miró Morales, 2001, p. 43). El golpe de gracia a la idea del sueño concebido como opuesto a la vigilia se produjo con el hallazgo de la fase MOR, y a partir de entonces “el sueño se convertía definitivamente en un estado fisiológico con entidad propia y ya ningún investigador del sueño se atreve a concebirlo como la mera ausencia de vigilia” (Bucla-Casal y Miró Morales, 2001, p. 43).

En cuanto las hipótesis sobre las *funciones del sueño lento*, Bucla-Casal y Miró (2001) enumeran también varias teorías. Por citar algunas, las referidas a la *conservación de la energía* y la *restauración corporal*, que se apoyan en la *homeostasis* y “postulan que el sueño sirve para conservar la energía” (Bucla-Casal y Miró Morales, 2001, p. 73). Otras teorías que citan dichos autores sobre la función del sueño lento se agrupan en torno a paradigmas como la de *restauración neurológica*, las

*teorías de la protección, las de aferentización-desafrentización y las teorías etiológicas.*

Sobre las funciones del *sueño paradójico* también se han propuesto teorías que englobarían a aquellas denominadas *preparatorias*, como la de la *maduración del sistema nervioso* o las de *reprogramación del sistema nervioso*, y las *teorías adaptativas*, que agrupan a su vez *las teorías de consolidación de la memoria* y el *aprendizaje*, y el *sueño paradójico como regulador del estado de ánimo* (Buela-Casal y Miró Morales, 2001). No todos los investigadores conciben alguna razón funcional para el sueño paradójico: Webb dedujo, después de repasar investigaciones, que este tipo de sueño en sí no puede asumir ninguna “función psicológica particular” (Webb, citado en Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 127).

### 2.1.2.3 Ritmo circadiano: vigilia y sueño

En las últimas décadas del siglo XX se introdujo el concepto de “regulación temporal” o *cronostasis* (Granados y Aguilar,

citados en Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 66), que apela a la ritmicidad presente “en todas las células vivas” (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 66) y que, por supuesto, se extiende al ser humano: el sueño se produce en todos los animales (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 125). Aseguran Buela-Casal y Miró (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 66) que, desde el punto de vista de la biología, en los animales se diferencian tres tipos de ritmos biológicos: nos referimos específicamente al ritmo *circadiano*, al ritmo *ultradiano* y al ritmo *infradiano*. El ritmo *circadiano* incluye todos los procesos biológicos que tienen lugar dentro de las 24 horas del día terrestre. El ejemplo más significativo es el que nos ocupa, el ciclo de *sueño-vigilia* que tiene lugar dentro de las mencionadas veinticuatro horas; por mencionar otro ejemplo, la temperatura corporal también constituiría un ritmo *circadiano* (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 125). El ritmo ultradiano se refiere a aquellos procesos biológicos que se completan en un tiempo menor de 24 horas (de ahí su nombre *ultra*, más allá, y *diano*, refiriéndose al día). Los latidos del corazón constituirían un ejemplo en este caso. Otro ejemplo de ritmo ultradiano más relacionado con el tema que nos ocupa son las distintas fases



del sueño (que veremos más adelante): las NREM y la fase REM<sup>5</sup>. Por el contrario, el ritmo infradiano se refiere a todos los procesos biológicos que tienen lugar en organismos vivos que sobrepasan las 24 horas del día terrestre.

En otras palabras, en cuanto al ritmo circadiano, el hombre, como la mayoría de los animales, está sujetos a dicho patrón, el cual se basa (como ya hemos comentado) en la exposición a la luz solar o a la ausencia a ella. Según Allan Hobson (2003, p. 201), dichos ritmos estarían internamente regulados desde el cerebro, y tienen que ver con cambios en los niveles de temperatura y luz relacionados con el movimiento de rotación de la tierra y la exposición al sol. La función de este ritmo interno vendría a garantizar, en palabras del autor, “una sincronización estratégica de sus periodos de descanso y actividad con la disponibilidad de energía externa” (2003, p. 201). Hobson afirma que dicho ritmo circadiano “de actividad-descanso” está regulado desde el cerebro por el núcleo supraquiasmático localizado en el hipotálamo, en el lugar

donde coinciden los dos nervios ópticos, que además de información visual, proveen al cerebro de la información de cantidad de luz que los ojos está recibiendo en ese momento. Dicha información resulta necesaria para regular de forma precisa el patrón circadiano (2003, p. 201). Tal y como expone Hobson sobre este asunto,

La consciencia de vigilia está normalmente asociada con la fase de actividad del ritmo circadiano; la consciencia del sueño y de los sueños está asociada con la fase de descanso. Esta coordinación se ve afectada por el acoplamiento entre el reloj circadiano del hipotálamo y el sistema que controla el ciclo de sueño NREM-REM localizado en la zona inferior del tronco del encéfalo (Hobson, 2003, p. 201).

De una forma similar, Steriade y McCarley consideran tres los estados en los que el cerebro puede encontrarse en un momento determinado el día, que son la vigilia, el sueño lento y el sueño REM:

---

<sup>5</sup> Explicaremos más adelante el significado y las características de las fases REM y NREM.

los tres principales estados que puede mostrar nuestro cerebro son la vigilia, el sueño de ondas lentas y el sueño paradójico. Todos estos estados constituyen cambios bien organizados en el funcionamiento global del cerebro bajo el control de sistemas transmisores neuromodulatorios e influencias globales procedentes de diversos sistemas ascendentes del tronco cerebral, el hipotálamo posterior, cerebro anterior basal y el sistema tálamo- cortical (Steriade y McCarley, Szymusiak, citados por Buela-Casal y Miró Morales, 2001, pp. 57-58).

Pero antes de profundizar en estas fases y en su alcance, tenemos que explicar los antecedentes del estudio científico del sueño durante el siglo XX.

Hans Berger en 1929 descubre el encefalograma al medir y registrar “oscilaciones de potencial eléctrico y al registro obtenido lo llamó «electroencefalograma»” o EEG (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 38). Fue el grupo de Loomis el que aplicó el dispositivo a la investigación del sueño, descubriendo distintos estadios (cinco en concreto) a los que se denominaron A, B, C, D y E. A medida que el cerebro durmiente atraviesa

estas fases consecutivas, avanza hacia una mayor intensidad del sueño, siendo A el estadio más ligero, y E el de sueño más profundo (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 38). El avance definitivo sobrevino con el descubrimiento del *Movimiento Ocular Rápido*, el cual se descubrió por casualidad durante la investigación de los «procesos atencionales» en los infantes por parte de Nathaniel Kleitman, considerado uno de los padres del estudio contemporáneo del sueño fisiológico. Kleitman pidió a un doctorando llamado Aserinsky que estudiara los movimientos oculares que se observan durante los primeros instantes del sueño (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 39).

Aserinsky, en realidad, estaba interesado en estudiar los procesos atencionales en niños, no obstante, como el cierre ocular se asociaba a *lapses* atencionales, optó por registrar esos movimientos de ojos. Observó que cuando los sujetos perdían el foco atencional y se dormían, sus EEG mostraban activación y el electrooculograma (EOG) movimientos rápidos de ojos. Kleitman relacionó este fenómeno con los sueños y le propuso su estudio con adultos durante el sueño. Finalmente, Aserinsky, en 1952, detectó ráfagas de

movimientos oculares unas horas después de que el sujeto se hubiera dormido, a las que denominaron primero «Crisis oculórigas» y luego REM (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 39).

Dement comprobó de forma experimental la relación entre la fase MOR y la actividad onírica cuando prueba

que la mayoría de individuos (concretamente, 152 de 191) recordaban nítidamente ensoñaciones si se les despertaba cuando se producía el fenómeno de los movimientos oculares, especialmente si se trataba de un período REM con gran intensidad de eventos fisiológicos fásicos (ej. bruscos ascensos de tasa cardíaca o respiración, gran cantidad y densidad de movimientos oculares, etc.) (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 39).

A raíz de ello, ambos autores establecieron cuatro estadios del sueño más un quinto, el estadio REM. El ritmo circadiano, como habíamos señalado, implica principalmente dos fases: vigilia y sueño. El sueño se subdivide en distintos estadios, los cuales se pueden agrupar en dos principales: *sueño NMOR* o

de *ondas lentas* y *sueño MOR* o *paradójico* (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 10):

1. *Fases NREM* o de sueño lento, que se subdividen a su vez en *fase* I, II, III y IV. el movimiento de los ojos va asociado con la actividad de soñar. NREM es el acrónimo en inglés de *Not Rapid Eye Movement*, en castellano, NMOR
2. *Fase REM*, también denominada *Sueño Paradójico*. Se denomina así porque “todos los síntomas son parecidos al estado de vigilia, aunque se está claramente dormido. Otra paradoja es que, a pesar de las muchas señales de actividad, los músculos están tan relajados que no es posible ningún movimiento” (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 125).

Ambos tipos de sueño se dan de forma cíclica durante la fase de descanso, alternándose hasta volver a la fase de vigilia. REM es el acrónimo en inglés de *Rapid Eye Movement* (en castellano *Movimiento Ocular Rápido*, cuyo acrónimo

correspondiente es MOR). Constituye una fase del sueño, y quizás la más importante para la cuestión que nos interesa, la de la actividad onírica.

La fase REM, el sueño lento y la vigilia conformarían “los tres principales estados de conciencia que nuestro cerebro es capaz de exhibir” (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 41).

Este patrón de sueño se repite durante toda la noche. Según aseguran Buela-Casal y Sánchez, los ciclos duran cada uno “aproximadamente 90 minutos, repitiéndose de 4 a 6 veces durante un período de sueño de 7 a 8 horas. A medida que el ciclo se va repitiendo, el sueño paradójico va aumentando en densidad y duración” (2002, p. 10). Es decir, se producen de manera consecutiva: se comienza por la fase I, hasta alcanzar la fase REM de manera cíclica (una vez finalizada la fase REM se vuelve a la fase NREM I). Cada una de estas fases posee unos comportamientos fisiológicos característicos cuyas señales son registradas por diversos aparatos utilizados en la investigación del sueño: *electroencefalogramas* o “registro de la actividad eléctrica cerebral” o EEG; *ocugramas* o “registro de la actividad ocular” o EOG; y *electromiograma* o “registro de la

actividad de los músculos submentonianos” (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 10). La actividad onírica se suele producir durante el sueño paradójico (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 10; Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 125).

Explicado lo anterior, expondremos un cuadro en el que se detalla el comportamiento de cada fase del sueño y el registro de las ondas obtenidas de los aparatos arriba reseñados en cada fase del sueño, con el fin de que el lector comprenda las características propias de cada fase del sueño, haciendo hincapié especialmente en la fase REM. En él se hallan sintetizados los comportamientos de los distintos componentes del hipnograma (Encefalograma, Electromiograma y Electroocugrama), junto con la observación del nivel de conciencia de los sujetos de experimentación durante el sueño.

#### La fase NREM I

Se caracteriza por la aparición de ondas beta, frecuencia de 13 a 50 ciclos por segundo (cps) y amplitud de 4 a 6 microvoltios, y ondas alfa, frecuencia de 8 a 12 cps y amplitud

de 30 a 80 microvoltios. Las ondas alfa van desapareciendo a medida que nos vamos quedando dormidos, dando lugar a la aparición de las ondas theta, frecuencia de 4 a 6 cps y amplitud hasta 150 microvoltios. El sueño en esta fase muy poco reparador, y la persona puede despertarse con mucha facilidad (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 11).

#### La fase NREM II

comienza aproximadamente diez minutos después de la primera. Se caracteriza por la aparición de husos de sueño (agrupación de ondas de 12 a 14 cps en forma de huso con una duración de 0,5 a 1,5 segundos), así como la presencia de picos de voltaje altos denominados complejos K. La actividad cerebral es predominantemente theta, y el tono muscular es menor que en la fase I. Además, se observa la desaparición de los movimientos oculares (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 11).

#### En la fase NREM II

Esta fase que comienza aproximadamente a los treinta minutos se caracteriza por la aparición de ondas lentas (0,5 a 4 cps y amplitud de 300 microvoltios). El tono muscular es aún más reducido que en la fase 11, y tampoco hay movimientos oculares (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 11).

#### La fase NREM IV

Es la fase de mayor profundidad del sueño en la que la actividad cerebral es más lenta (predominio de actividad delta). En esta fase, el tono muscular está muy reducido.

Si la persona es despertada en esta fase manifiesta desorientación espaciotemporal (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 11).

En último lugar, la fase REM llega a los 90 minutos de haberse iniciado el ciclo de sueño (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 11), y se denomina *sueño paradójico, término acuñado por Juvet y Michel en 1958*,

debido al hecho singular de que, por una parte, la actividad cortical fuera máxima y similar a la de la vigilia y, por otro, el

tono muscular estuviera tan anulado y la reactividad a los estímulos externos fuera incluso menor que en las fases III y IV, los estadios más profundos del sueño lento (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 41).

Recibe su nombre del característico *Movimiento Ocular Rápido*, aparte de que el soñador experimenta una “pérdida del tono muscular” (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 11). “La actividad eléctrica cerebral en esta fase es rápida, mayoritariamente theta de baja amplitud con ráfagas de actividad beta” (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 11). La parálisis durante esta fase es debida a la desconexión del tallo cerebral.

Llegados a este punto se plantea una pregunta ¿Qué relación existe entre los ritmos biológicos circadianos y la actividad onírica?

Resulta evidente que los sueños se originan durante algunas fases del sueño NMOR y durante el sueño MOR, pero es en este último cuando son más vívidos y de mayor intensidad. En

aquellos casos en los que se ha despertado a personas que estaban durmiendo durante la fase NMOR, han informado de que “sus sueños suelen ser más cortos, menos extraños y más parecidos a pensamientos que las típicas imágenes de los sueños” (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 131)

#### 2.1.2.4 Trastornos del sueño

Una cuestión importante dentro del sueño fisiológico la constituyen los denominados trastornos del sueño que pueden aparecer durante el mismo, cuyo conocimiento resulta de interés para esta investigación, ya que en las películas se reflejan principalmente dos tipos de dichos trastornos: la *pesadilla*, y los *trastornos del sueño causados por drogas*. Buela-Casal y Miró (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 44) citan los años 70 como la década en la que se desarrolla con fuerza el estudio de los trastornos del sueño.

Desde 1990 se divulga la *Clasificación Internacional de Patologías del Sueño*, de la *American Sleep Disorders Association*. Esta clasificación recoge distintos tipos de

trastornos relacionados con el sueño y la vigilia, catalogándolas en grupos como “disomnias, parasomnias, trastornos del sueño asociados con alteraciones médicas, psiquiátricas y neurológicas, e incluso se propone un nuevo apartado de «trastornos del sueño propuestos» para recoger las patologías recientemente descritas o aún en investigación, que no han dejado de aparecer en los últimos años” (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 44).

Estas categorías son las siguientes (Buela-Casal y Sánchez, 2002):

1. Disomnias: “trastornos de inicio y mantenimiento del sueño, de somnolencia excesiva y los del sueño relacionados con el ritmo circadiano”.
2. Parasomnias, es decir, “trastornos del despertar, de la asociación sueño- vigilia y los asociados al sueño MOR”.
3. Los trastornos relacionados con “alteraciones médicas o psiquiátricas”.

4. Trastornos que necesitan ser estudiados más en profundidad y de los que no se tiene suficientes datos, de los que se duda si deben ser incluidos entre los trastornos del sueño (no existen evidencias suficientes para clasificarlos directamente dentro de los trastornos del sueño).

Dentro de las *parasomnias*, según la clasificación propuesta por Buela-Casal y Sánchez encontramos principalmente: *Pesadillas*, *Terrores Nocturnos*, *Sonambulismo*, y *Parasomnias* no especificadas (Trastorno de conducta asociado al sueño MOR, Somniloquio, Bruxismo, Jactatio copitis nocturna). También destacamos los trastornos del sueño causados por consumo de drogas recogida en la misma clasificación (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 40). Los trastornos del sueño más comunes son el insomnio y la apnea del sueño (2002, p. 12). Por su parte, el DSM-V los denomina *trastornos del sueño-vigilia*, e incluye también las pesadillas (denominadas aquí *trastorno de pesadilla* e igualmente dentro de las parasomnias). Las pesadillas, como hemos visto, se clasifican dentro de los trastornos del sueño como un tipo de parasomnia, junto a los

terrores nocturnos, el sonambulismo, y las parasomnias no especificadas (trastorno de conducta asociado al sueño MOR, Somniloquio, Jactatio capitis nocturna, bruxismo (Buela-Casal y Sánchez, 2002, pp. 32-34). La pesadilla resulta quizás el más famoso de los trastornos del sueño, junto al sonambulismo. Desde un punto de vista etimológico, en castellano *pesadilla* alude a peso. El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española nos ofrece hasta cuatro definiciones, entre las que figuran: “Ensueño angustioso y tenaz”, y “Opresión del corazón y dificultad de respirar durante el sueño”. Precisamente en este último concepto tiene su origen la palabra *pesadilla*, y hacemos hincapié en la segunda definición, ya que de esa sensación de ahogo y opresión experimentada durante una pesadilla proviene la relación del concepto con peso. Una definición más científica de *pesadilla* sería la siguiente:

son sueños de contenido terrorífico que ocurren generalmente durante el sueño MOR. Estas ensoñaciones que causan miedo en el sujeto van acompañadas de un incremento de la actividad del sistema nervioso autónomo, aunque menor si éste se compara con el incremento

observado en aquellas personas que sufren terrores nocturnos. En el caso de las pesadillas, el despertar que se genera es completo. Además, una vez despierta la persona es capaz de contar con detalle el contenido específico del sueño (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 32).

Las pesadillas resultan más frecuentes en los niños que en los adultos, y la edad de mayor aparición suele darse entre los tres y los seis años. Dentro del grupo de los adultos, el sexo femenino es más dado a sufrirlas (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 32). Otros trastornos del sueño a destacar son las *alucinaciones hipnagógicas* y las *hipnopómpicas*. Las *alucinaciones hipnagógicas* forman parte, según Buela-Casal y Sánchez, de la *tétrada narcoléptica* (2002, p. 22), una de las expresiones de la narcolepsia que a su vez se inscribe dentro de las *disomnias*. Las *alucinaciones hipnopómpicas* son aquellas “percepciones vívidas y aterradoras que se producen cuando el paciente está dormido. Pueden ser visuales, auditivas y táctiles, aunque las más frecuentes son las visuales (Buela-Casal y Sánchez, 2002, p. 24).



### 2.1.3 La actividad onírica

Hasta aquí hemos repasado el sueño fisiológico: ahora procederemos a repasar el concepto que atañe a esta tesis, el sueño como proceso de imaginar hechos mientras se duerme, según el Diccionario de la lengua de la Real Academia Española.

Antes se habían expuesto algunas definiciones de sueño entendido como acto de dormir. Entendido como actividad onírica, lo que en ámbitos científicos se denominan “ensoñaciones”, consideramos algunas definiciones:

- Freud concebía el sueño como el cumplimiento de los deseos (1985, p. 169).
- Para Calvo, los ensueños son “actividad mental” junto con percepciones sensoriales”. Dice que “cada noche experimentamos, de manera involuntaria, episodios de actividad mental acompañados de percepciones sensoriales, que nos evocan vivencias personales con

un tono emocional” (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 292).

- Dement o Cartwright lo consideran “una sucesión de imágenes o escenas, que contienen acción e interacción entre personajes, que parecen reales y vívidos, con el tiempo transcurriendo” (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 292).

- Papalia y Wenkos sugieren la siguiente definición:

-

Un sueño es una experiencia mental que ocurre mientras se duerme. Consta de imágenes vívidas y a menudo alucinantes. En nuestros sueños saltamos de manera fantástica de una época a otra y de un lugar a otro, entre personas que pueden haber muerto o ser ficticias o desconocidas (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 131).

Según Buela-Casal y Miró, soñamos mucho pero no lo recordamos (2001, p. 303). Sobre la consideración actual del fenómeno onírico, Webb, (citado en Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 330) por su parte, estima que en la actualidad

hay cuatro posturas acerca de la naturaleza de las ensoñaciones:

- 1) Teorías que consideran a los ensueños como una *realidad* distinta (como sucedía por ejemplo en la antigüedad en Grecia), o incluso toda una realidad *paralela* a la de la vigilia.
- 2) Que poseen connotación profética, o bien (en una concepción muy generalizada entre la sociedad) que durante el sueño emergen detalles omitidos debido a las limitaciones del consciente durante la vigilia, lo que implica que al “soñar uno puede centrarse en esos detalles ignorados de forma que lo que parecen sueños proféticos son resultado de una percepción no consciente que se manifiesta en sueños” (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 330).
- 3) En los sueños emergen las vivencias más importantes del día.
- 4) Algunas personas conciben el ensueño como simples “son artificios de la actividad cerebral”, basándose en estudios de comienzos del siglo XXI.

Pero desde un punto de vista científico e histórico, la consideración del sueño ha pasado por varias etapas, como desarrollaremos en el punto siguiente.

#### 2.1.3.1 Los sueños desde el punto de vista de la psicología

A lo largo de la historia se ha considerado el sueño y su finalidad de diversas y variadas maneras. En la búsqueda de una tipología de las etapas por las que ha pasado el sueño (considerado como actividad onírica), Buela-Casal y Miró (2001, pp. 25-44) proponen la historia del estudio y explicación del sueño en tres períodos:

- 1) Desde la antigüedad hasta el siglo XVII se halla la denominada etapa de *conocimiento intuitivo*, dentro de la cual se incluyen “la mayoría de concepciones filosóficas y

mágico-religiosas sobre el sueño” (2001, p. 25). Por ejemplo, en Egipto se considera al sueño tanto una *revelación divina* como que el alma se desligaba temporalmente el cuerpo para deambular por el mundo (2001, p. 26). En la Antigua Grecia, Hipócrates y Empedocles de Agrigento relacionaban el sueño con ciertos comportamientos del sistema vascular y del calor del cuerpo. Aristóteles creía que el sueño tenía que ver con los alimentos ingeridos, y suponía (de forma errónea) al sueño como algo contrario a la vigilia (2001, p. 26).

El sueño también tuvo su correspondiente deidad en esta época. En Grecia, el fenómeno del sueño encuentra su lugar en el panteón de las mitologías griega y romana personificado en el dios Hipnos en Grecia y Somnus en Roma, cuyo hijo, Morfeo, tenía la función de ministro de Hipnos, encargándose de portar los sueños hasta los humanos (Wikipedia, s.f.).

Entre los siglos que comprenden la Era Antigua hasta el final de la Edad Media, el sueño como tal pierde interés (2001, p. 27), excepto en su consideración como instrumento de interpretación, ya que se tomaban como premoniciones. (Buela-Casal y Miró Morales, 2001) (2001, p. 27). Existe a partir del siglo XVI un giro en el modo de conocer los sueños, y existe “una pretensión cientifista más desligada de lo místico” (2001, p. 28).

- 2) Una segunda época, la “etapa empírica o precientífica”, comprende desde el siglo XVIII hasta la década de los 30 del siglo XX. Es aquí donde surgen los primeros intentos experimentales en torno a los sueños, consistentes en el análisis onírico. Los nombres destacados de esta etapa arrancan con Maury (en el siglo XIX), quién se considera un pionero a la hora de “investigar sistemáticamente los sueños” (2001, p. 31). Maury descubrió, entre otros hallazgos, tanto las *alucinaciones hipnagógicas* como que los estímulos realizados al sujeto durante el ensueño incidían sobre el contenido del mismo. También, dentro de

esta época, se encuentra Saint-Denis, quién durante cinco años describió y dibujó sus propios sueños, publicándolos en 22 volúmenes (2001, p. 32). Ya en el siglo XX sobresale Freud (del cual desarrollaremos su teoría en un punto posterior), el fundador del psicoanálisis, quién “se enfrentaba con unos conocimientos fisiológicos insuficientes en su época como para articular una adecuada relación mente-cerebro” (2001, p. 35), y cuya concepción del sueño es distinta a la investigación experimental de Maury y Saint-Denis. Otros nombres destacados durante las dos primeras décadas del siglo XX en cuanto al estudio experimental del sueño son Vaschide, Calkins, Beaunis y Mary Arnold Foster; ésta última defensora de la programación de los sueños, presentando esta teoría como predecesora de la de los *sueños lúcidos* (2001, pp. 36-37). Los estudios de estos años chocaban con un problema, ya que esta época:

se caracteriza por basarse exclusivamente en el informe subjetivo de las ensoñaciones, muchas veces del propio investigador, y los conocimientos de que se disponía eran

aún demasiado pobres como para permitir establecer una teoría del sueño y las ensoñaciones que no lucra puramente reflexológica y psicológica (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 37)

- 3) La tercera época es la “etapa científica”, que tiene lugar propiamente dicha entre los años 30 del siglo XX -con el advenimiento de la *encefalografía* como instrumento científico fundamental en la investigación del sueño a partir de entonces- hasta hoy en día (Roselló, García y Bosch, citados en Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 26). “Se caracteriza por el empleo sistemático del método experimental y por la aplicación de nuevas tecnologías que permitirán un registro y análisis objetivo de lo acaecido en nuestro organismo, especialmente en el sistema nervioso, mientras dormimos” (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 37). La encefalografía, descubierta por Herber, será el punto de partida en las investigaciones con el sueño que desembocarían en el descubrimiento de cinco fases del mismo, por parte del grupo de Loomis. Esta clasificación, denomina a cada fase por las primeras letras del

abecedario (A, B, C, D y E), según se avanza en la profundidad del sueño, y es el antecedente directo de la moderna clasificación establecida por Dement y Kleitman en 1957 (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 38). Como se explicó anteriormente, durante esta fase destaca la revolución en la investigación científica del sueño. Ésta llegaría en la década de los 50 del siglo XX, con la descripción de la fase MOR (Movimiento Ocular Rápido), conocido también como REM (Rapid Eye Movement), durante la cual se descubrió la asociación de los movimientos oculares, la activación cerebral registrada en el encefalograma y las ensoñaciones por parte de Aserinsky y Kleitman (estadio que posteriormente se denominaría *Sueño Paradójico* por parte de Michel y Jouvet). Se resolvieron cuestiones que habían permanecido ocultas hasta entonces, como la duración y el tiempo de los sueños (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, pp. 38-44). Sin embargo, ya a partir de los 70, el entusiasmo inicial y las investigaciones descendieron (Foulkes, citado en Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 45): poco más se podía descubrir después de las

aportaciones de Dement, debido a que los registros por sí mismos no podían explicar las ensoñaciones, al descenso de cantidad de ayudas y subvenciones, y al desinterés en la década de los 70 por las ensoñaciones. En la década de los años 80, aportaciones de Antrobus o Foulkes renovarían el interés por el estudio del ensueño, enmarcado dentro de las teorías cognitivas de los sueños. También es destacable el desarrollo del interés por el estudio de los sueños lúcidos, así como el desarrollo de la investigación en Europa (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 44).

Relacionado con lo anterior, creemos de interés conocer la concepción que se tenía de los ensueños a comienzos del siglo XX. Freud (1985, p. 8), según describe en *La interpretación de los sueños*, afirma que existían tres clases acerca del mismo.

- La primera (que seguían filósofos) que considera que “la base de la vida onírica es un estado especial de la actividad psíquica, al que incluso consideran superior al normal”. La ejemplifica “Schubert, según el cual el sueño sería la liberación del espíritu del poder de la

naturaleza exterior, un desligamiento del alma de las cadenas de la materia”. Añade Freud que

otros pensadores veían en el sueño un fenómeno de estímulos anímicos. No todos los autores van tan lejos, pero mantienen el juicio de que los sueños nacen de estímulos esencialmente anímicos y representan manifestaciones de fuerzas psíquicas (de la fantasía onírica, Schenerner, Volkelt) que durante el día se hallan impedidas de despegarse libremente. Numerosos observadores conceden también a la vida onírica una capacidad de rendimiento superior a la normal por lo menos en determinados sectores (memoria) (Freud, 1985, p. 8).

- La segunda, asegura Freud, totalmente opuesta a las concepciones anteriores seguidas por los médicos: “los sueños son provocados exclusivamente por estímulos psíquicos o sensoriales, que actúan desde el exterior

sobre el durmiente, o surgen, casualmente en sus órganos internos” (1985, p. 8).

- La tercera consiste en el concepto popular que “parece mantenerse en la creencia de que los sueños tienen desde luego un sentido –anuncio del porvenir- que puede ser puesto en claro extrayéndolo de su argumento enigmático y confuso por un procedimiento interpretativo cualquiera” (1985, p. 8).

Actualmente, desde el punto científico, los puntos de vista sobre la función del sueño son varias, aunque existe un consenso amplio sobre que el sueño ayuda a consolidar la memoria, y que cada tipo de sueño “participa preferentemente en la consolidación de determinados tipos de memoria” (Medrano Martínez y Ramos-Platón, 2014, p. 366).

Las últimas teorías, según Medrano Martínez y Ramos-Platón, se engloban dentro de las denominadas adaptativas, que incluye a todas aquellas que “proponen que los ensueños desempeñan un papel importante en la adaptación al entorno”

(2014, p. 366). Entre estas teorías destacamos la teoría de la *regulación del estado de ánimo*, de Cartwright, que postula que los ensueños constituyen un sistema de regulación emocional del cerebro, atenuando las emociones negativas surgidas durante la vigilia; el modelo de Activación-Recompensa, de Perogamvros y Schwart, que sugiere que la activación de áreas del cerebro relacionadas con las emociones consolida la memoria, la creatividad, y regula las propias emociones; la teoría de *simulación de amenazas*, de Revonsuo según la cual el ensueño constituye un entorno virtual en el que ensayar reacciones frente a posibles amenazas, como la huida; y Franklin y Zyphur y la teoría de *evolución de la mente*, según la cual el sueño desempeña un rol fundamental en el desarrollo cognitivo y evolución del cerebro humano (2014, pp. 367-368).

Existen ocasiones en que el soñador experimenta un sueño en el cual él es consciente de que está durmiendo, y, en ocasiones, puede influir de alguna forma en el contenido del mismo. Nos referimos a los *sueños lúcidos*.

El interés por el estudio de este tipo de ensueños es relativamente reciente. Stephen LaBerge y Jayne Gackenbach los definen como

consciousness during sleep and the phenomenon of lucid dreaming (van Eeden, 1919), in which people are consciously aware that they are dreaming while they are dreaming. Lucid dreamers can apparently be in full possession of their waking faculties (this is the meaning of the adjective *lucid*) while continuing to dream vividly. Both subjective reports and physiological evidence indicate that these experiences take place during sound sleep (LaBerge y Gackenbach, 1988, p. 1).

Los autores conciben el sueño lúcido como una especie de vivencia en un mundo interno: “While being fully asleep to the external world, lucid dreamers are conscious of and, in a certain sense, are fully awake to their inner worlds”. Esto cuestiona el modelo de sueño que se tenía hasta entonces. “The evidence associating lucid dreaming with REM sleep seems to require a similar expansion of our concept of dreaming and a clarification of our concepts of sleep and consciousness” (LaBerge y Gackenbach, 1988, p. 1).

De forma más específica, LaBerge explica que mientras normalmente no somos conscientes de que soñamos, en ocasiones

ours consciousness becomes lucid enough for us to realize that we *are* dreaming. Lucid dreamers report being able to freely remember the circumstances of waking life, to think clearly and to act deliberately upon reflection, all the while experiencing a dream world that seems vividly real (Green, 1968; LaBerge, 1985a). This is all in contrast to the usual characterization of dreams as typically lacking any reflective awareness or true volition (Rechtschaffen, 1978).

(LaBerge, 1988, p. 135)

Se pensó en un principio que se producía en las Fases NREM del sueño, pero investigaciones posteriores han demostrado que también tienen lugar en la fase REM. LaBerge asegura que el concepto de sueño lúcido puede (al menos de forma aparente) implicar una contradicción, porque algunos investigadores rechazan su existencia (LaBerge, 1988, p. 135). Pese a las dudas que se han planteado sobre la realidad de

este fenómeno, existen sujetos que declaran experimentar sueños lúcidos. LaBerge se pregunta sobre las condiciones en que se producen dicho tipo de sueños, así como las anomalías se producen (y si éstas se producen) durante las fases del sueño. Al no existir una respuesta basada en datos empíricos, se especula sobre dos posibilidades, centradas en pequeños despertares durante la fase REM (una teoría apoyada principalmente por Hartmann y Antrobus, entre otros), o que se producen en alguna de las fases NREM. Sin embargo, ya desde los 70 se sospechaba que los sueños lúcidos podían producirse durante la fase REM, según indican algunos estudios. De cualquier modo, la constatación empírica de que los sueños lúcidos existían llegó de la mano de las investigaciones del propio LaBerge y otros en 1981, descubriendo patrones específicos en los registros poligráficos durante el sueño tras instruir a los sujetos experimentales con el denominado *method of lucid dream instruction*, experimento que pudo reproducirse con éxito posteriormente (LaBerge, 1988, pp. 136-137).

Charles Tart se expresa en unos términos más científicos:



Lucid dreaming is an altered d-SoC<sup>6</sup> characterized by the lucid dreamer experiencing himself as located in a world or environment that he intellectually knows is “unreal” (or certainly not ordinary physical reality) while *simultaneously* experiencing the overall quality of his consciousness as having the clarity, the lucidity of his ordinary waking d-SoC (Tart, 1988, p. 93).

El interés del estudio en esta clase de ensueños proviene de su representación ocasional en el medio fílmico y, como veremos, constituyen una base fundamental en la que se apoya el argumento de gran parte del metraje de un filme, como es el caso, por ejemplo, de *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010).

### 2.1.3.2 Características formales de los sueños

La cuestión de la forma del ensueño ha sido tratada tanto en el psicoanálisis como en varias corrientes de la psicología. Es un campo que ha generado una profusa literatura científica y teórica, pero -dentro del marco teórico de este trabajo de investigación- citaremos tres nombres principales cuyo trabajo nos servirá de base para estudiar la cuestión de la forma de los sueños en su traducción fílmica. Estos nombres son Sigmund Freud, Carl Gustav Jung y John Allan Hobson.

#### 2.1.3.2.1 Freud

Freud, máximo representante del psicoanálisis, fue uno de los primeros que consideraron el sueño como un instrumento de consideración terapéutica. Tanto es así que los denominó “camino real hacia el inconsciente”, además de concebirlos como la realización del deseo (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 133).

---

<sup>6</sup> Acrónimo de *Discrete State of Consciousness*.

Para Freud, el psicoanálisis se corresponde con las “ciencias del inconsciente (*unbewusstseelisch*)” y “psicología del inconsciente” (Mijolla, 2007, p. 663). La base de la que parte el psicoanálisis se corresponde con el análisis de los sueños, ya que “partiendo de la etiología local de los síntomas neuróticos, descubre que el sueño está construido como ellos” (2007, p. 663).

Freud era un médico afincado en Viena cuya especialidad era “el tratamiento de los trastornos nerviosos” (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 509), para los cuales primero intentó la *hipnosis* como medio terapéutico. En vista del fracaso de la técnica, se decantó por “la cura por la palabra”, que aprendió del médico Joseph Breuer (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 509).

A medida que Freud escuchaba a sus pacientes(...), que le hablaban de sus problemas y le daban cuenta de muchas de sus experiencias, empezó a ver emerger del discurso vías significativas, como la influencia para toda la vida de las experiencias de la primera infancia, la existencia e

importancia de la sexualidad infantil, el significado del contenido de los sueños, cómo nuestras vidas son gobernadas por elementos fuertemente enraizados y de los cuales no somos conscientes (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 510).

De esta experiencia formularía el cuerpo teórico del denominado *psicoanálisis*.

La concepción que tenía Freud sobre la personalidad se apoya fundamentalmente en la división de la psique humana en tres partes. Esta misma concepción evolucionó según las denominadas *tópicas*. En la primera *tópica* o *modelo espacial*, la psique estaría constituida por tres partes o constituyentes: *consciente*, que es aquella parte de la psique formada por “los fenómenos que se conocen en cualquier momento dado” (Pervin, 1999, p. 63); *preconsciente*, o aquellos “*fenómenos que pueden conocerse si se les presta atención*” (Pervin, 1999, p. 63); y *el inconsciente*, los “*fenómenos que no se conocen y no pueden llegar a conocerse salvo bajo circunstancias especiales*” (Pervin, 1999, p. 63). Freud realizó un símil de la

psique humana con un iceberg, “en el cual sólo se ve la parte más pequeña (la consciente, como en la punta del iceberg), mientras la parte mayor, el inconsciente, está escondido, debajo de la superficie” (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 515).

El inconsciente tendría una importancia capital en la teoría del psicoanálisis: “Mediante el análisis de los sueños, los *lapsus linguae*, las neurosis, las psicosis, las obras de arte y los ritos, Freud intentó entender las propiedades del inconsciente. Lo que encontró fue una cualidad de la vida psíquica en la cual nada era imposible (Pervin, 1999, p. 63).

Freud cambió el modelo de división de la psique con algunas variaciones, creando la segunda *tópica* o *modelo estructural*. Desarrollada en 1923 (Pervin, 1999, p. 70), está dividida –al igual que la primera tópica– en tres partes, denominadas

instancias<sup>7</sup>: el *Yo* (*das Ich*), el *Super yo* (*das Über-ich*) y el *Ello* (*das Es*):

- Ello: constituye “la fuente de toda energía pulsional” (Pervin, 1999, p. 70) formado por pulsiones e instintos (necesidades como la sexualidad, el hambre, la sed, basadas en una clase de energía, la libido). Otros instintos son el instinto de vida o *eros*, y el instinto de muerte o *tantos*. Actúa según el *principio de placer*, cuyo primordial objetivo es perseguir y conseguir la satisfacción de los instintos. Estos dos instintos forman la base del comportamiento (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 510).
- Yo: descansa sobre el principio de realidad, va apareciendo poco después del nacimiento. El Yo tratará de satisfacer los deseos y necesidades del *ello*, para lo cual realizará la *prueba de realidad*, una planificación de actos mediante los cuales se espera conseguir el objetivo. Es la parte que *siente y piensa*, la parte

---

<sup>7</sup> Debido a la comparación con las instancias de un juzgado (Laplanche, 1996).

racional de la psique (Papalia y Wendkos Olds, 1993, pp. 511-512).

- Superyó (o Super yo): “amo moral del alma” (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 511), es la última parte de la personalidad en desarrollarse, y descansa sobre el principio de perfección. Estaría formado por el yo *ideal* y la *conciencia* y “representa los valores que los padres y otros componentes de la sociedad comunican al niño como ideales”. Reprime los instintitos (en especial los sexuales) e intenta “distraer al yo de su orientación realista y conducirlo hacia una orientación moralista” (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 511).

“El comportamiento anormal es el resultado de los conflictos entre el id (ello) y el super ego (super yo), conflictos demasiado grandes para que el ego (yo) pueda manejarlos” (Papalia y Wendkos Olds, 1993, pp. 548-549). Dichos conflictos se verían profundizados debido a fallos en la educación recibida por parte de los padres en la primera infancia, concretamente en la fase oral, anal o fálica, lo cual produciría una fijación una de ellas (Papalia y Wendkos Olds, 1993, 549). Como ya habíamos

comentado anteriormente, el sueño para Freud constituye tanto la realización del deseo como “el camino real hacia el inconsciente” (Papalia y Wendkos Olds, 1993, 133), concepto este último compartido por muchos psicoanalistas en su momento (Altman, 1971, p. 1). Por tanto, el ensueño se erige para Freud en un instrumento de conocimiento de conflictos psíquicos sin resolver del paciente, y su análisis se convierte en la herramienta a sus resoluciones.

El sueño sería el resultado, por tanto, del “conflicto entre moción pulsional reprimida y poder de censura” (Mijolla, 2007, p. 663). Freud, a partir de *La interpretación de los sueños* (Freud, 1985) y en los albores del psicoanálisis, perfilaría los mecanismos (distintas manifestaciones de la elaboración onírica) que configuraban el aspecto formal de los ensueños. A través de ellos, los sueños tomaban determinadas características formales, y la labor del psicoanalista sería la de describir conflictos psíquicos no resueltos ocultos a la consciencia del paciente, que configurarían las características propias de las ensoñaciones.

Freud distingue, al tratar la elaboración onírica, entre dos clases de contenidos en el sueño, como describe en su obra más conocida, *La interpretación de los sueños*: el *contenido latente* y el *contenido manifiesto*; es decir, el ensueño tal y como aparece debido a la *elaboración onírica*, y pensamientos y sentimientos subyacentes tras ese sueño, respectivamente:

De este contenido latente y no del manifiesto es del que desarrollamos la solución del sueño. Así, pues, se nos presenta también una nueva labor que no se planteaba a los autores anteriores: la de investigar las relaciones del contenido manifiesto con las ideas latentes y averiguar por qué proceso ha surgido de estas últimas aquel primero.

Las ideas latentes y el contenido manifiesto se nos muestran como dos versiones del mismo contenido, en dos idiomas distintos, o, mejor dicho, el contenido manifiesto se nos aparece como una versión de las ideas latentes a una distinta forma expresiva, cuyos signos y reglas de construcción hemos de aprender por la comparación del original con la traducción (Freud, 1985, p. 307).

El resultado –el sueño– por tanto, responde al *contenido manifiesto* del mismo, “tal como se presenta al sujeto soñador que efectúa la narración del mismo” o “el producto del trabajo del sueño” (Laplanche, 1996, p. 82). Se caracteriza, según Altman, por “su aparente indiferencia a la racionalidad, la lógica y la coherencia. El género deja de ser absoluto” (1971, p. 12). Este contenido manifiesto formaría la superficie del sueño, transformado mediante la denominada elaboración onírica o “método mediante el cual estos pensamientos latentes son transformados en las imágenes evocadas como el sueño” (1971, p. 12). Oculto tras este contenido manifiesto producto del trabajo del sueño, se encontraría el *contenido latente*, aquellas “ideas y sentimientos, algunos de los cuales pertenecen al presente, algunos al pasado, algunos de los cuales son preconscientes, algunos inconscientes” (Altman, 1971, p. 10), al cual se debe el psicoanalista mediante la interpretación del ensueño (Laplanche, 1996, p. 82).

¿Cómo intervienen exactamente las diferentes instancias de la psique en el sueño? Altman lo describe con precisión al

mencionar la *elaboración secundaria*, que veremos más adelante en este apartado:

Todas las elaboradas medidas empleadas para disfrazar los pensamientos oníricos latentes están, según los postulados de la teoría estructural, al servicio del nunca totalmente dormido yo del soñante. La censura, la cual prohíbe a los impulsos inconscientes expresarse en las formas que naturalmente tomarían, se opone a los fenómenos regresivos, incluyendo el sueño. Pero aunque el yo, a menudo lo suficientemente espoleado por las exigencias del superyó, proporciona el motivo para la distorsión onírica, puede no siempre quedar satisfecho con los resultados. Un impulso, aunque disfrazado, ha emergido, y el yo y superyó censores, conscientes o inconscientes, reaccionan con un último esfuerzo de contención para hacer aceptable el resultado, aportando así aun otro factor distorsionante del sueño (Altman, 1971, pp. 33-34).

Los sueños, por tanto, toman su forma mediante la elaboración onírica, que opera mediante distintos mecanismos de *elaboración onírica*:

- *Condensación*
- *Desplazamiento*
- *Simbolización o representabilidad*
- *Dramatización*
- *Elaboración secundaria*

Los dos principales mecanismos de elaboración onírica según el psicoanalista austríaco los constituyen la *condensación* y el *desplazamiento*. Freud los califica como “los dos obreros a cuya actividad hemos de atribuir principalmente la conformación de los sueños” (1985, p. 334).

La *condensación* es uno de los mecanismos básicos del inconsciente psíquico que opera durante el sueño, y se basa en el principio de que la “representación única representa por sí sola varias cadenas asociativas, en la intersección de las cuales se encuentra” (Laplanche, 1996, p. 76). La condensación también tiene relación con “la imagen compuesta encontrada en el sueño. En su expresión más simple tal imagen combina uno o más rasgos de una persona con los de otra” (Altman, 1971).

Las formas que puede tener la condensación son variadas, y pueden referirse a una cuestión o a un personaje onírico que puede “estar presente varias veces en distintos pensamientos del sueño (“punto nodal”)” (Laplanche, 1996, p. 76). También puede resultar en la fusión de varios elementos en una *unidad disarmónica*, como por ejemplo en una persona, o en el resultado de la fusión de varias personas; incluso se puede componer de varias imágenes, destacando sus rasgos comunes y difuminando o eliminando aquellos que no coinciden (1996, p. 76). El éxito de la condensación se sostiene sobre el placer que produce un gran ahorro de energía psíquica, además de tiempo (Altman, 1971, p. 15).

El *desplazamiento* es el otro mecanismo más destacado de elaboración onírica y, junto con la condensación, es el causante de “gran parte de la distorsión onírica. Consiste en “el resultado de una idea o imagen a otra” (Altman, 1971, p. 16). Se comprenden mejor los efectos que tiene la distorsión si se comparan con los de la condensación: “la condensación distorsiona los pensamientos latentes fusionándolos o

telescopiándolos, el desplazamiento actúa mediante un cambio de interés o de valor. El desplazamiento adopta miles de formas; la transposición puede comprender personas, lugares, objetos, acciones o afectos” (1971, p. 16). Las características destacadas de una representación (“el acento, el interés, la intensidad”) se trasladan a otra representación que posee características que destacan en menor grado, aunque el nexo en común entre ellas sería “una cadena asociativa” (Laplanche, 1996, p. 98). Se puede encontrar tanto durante el análisis de los sueños como en “la formación de síntomas psiconeuróticos y, de un modo general, en toda formación del inconsciente” (1996, p. 98).

Un tipo de desplazamiento consiste en la *inversión*, en la que se multiplican componentes de un todo cuando en realidad se constata la ausencia de esas partes: por ejemplo, en la anatomía, o bien cuando el soñador proyecta en otro personaje del sueño sus propósitos (Altman, 1971, p. 18). La importancia de este mecanismo reside en que se encuentra muy relacionado con los otros mecanismos de elaboración: en cuanto la condensación “a lo largo de dos cadenas asociativas

conduce a representaciones o a expresiones verbales que constituyen puntos de entrecruzamiento” (Laplanche, 1996, p. 99). Puede realizar la labor de un catabolizador de la simbolización, ya que permite materializar una abstracción en “un equivalente susceptible de ser visualizado” (1996, p. 99).

Lacan y el lingüista Roman Jakobson equiparan la condensación, el desplazamiento y la simbolización a diversas figuras retóricas: para Jakobson, el desplazamiento equivaldría a la metonimia (“en la que interviene la ligazón por contigüidad” (Laplanche, 1996, p. 100), mientras que la metáfora sería el equivalente lingüístico en el simbolismo o “asociación por semejanza” (1996, p. 100). En opinión de Lacan, el desplazamiento se correspondería con la metonimia, y la condensación con la metáfora (1996, p. 100).

*Los símbolos*, sostiene Altman, se integran junto al desplazamiento y a la condensación. La simbolización “oscurece aún más los pensamientos latentes. El simbolismo es un lenguaje primario universal que representa una asociación entre ideas que tienen algo en común, aunque la

relación no siempre es fácilmente perceptible” (Altman, 1971, p. 22).

Los *medios de representación* (o medios visuales de representación) deforman aún más el sueño en su aspecto formal (en otras ocasiones se traduce por dramatización). Según Altman, complementan a todos los anteriores, y “producen la distorsión de su contenido latente por el empleo de metáforas gráficas para expresar ciertas ideas” (1971, p. 31). La primacía de lo visual en esta labor de elaboración onírica es evidente, porque

todas las significaciones, hasta las ideas más abstractas, se expresen por medio de imágenes. El lenguaje, las palabras, no constituyen, según Freud, una excepción a este respecto; figuran en el sueño como elementos significantes y no por el sentido que poseen en el lenguaje verbal (Laplanche, 1996, p. 366).

Por último, se situaría el único trabajo del sueño que se produce tanto mientras se duerme como en la vigilia: la



*elaboración secundaria*. Se trata de un mecanismo que se produce cuando el paciente se va despertando o bien relata el contenido del ensueño (Laplanche, 1996, pp. 107-108), reinterpretándolo y deformándolo aún más. Consiste, de forma más concreta, en la “Recomposición del sueño destinada a presentarlo en forma de un guión relativamente coherente y comprensible” (1996, p. 107). Éste actúa, “por consiguiente, sobre los productos ya elaborados por los restantes mecanismos (condensación, desplazamiento, representabilidad)” (1996, p. 107).

En este trabajo onírico, el sueño puede llegar a deformarse no solamente a causa de la represión de contenido a causa de la censura. La elaboración secundaria

(de la cual dice Freud a este respecto que no tiene sólo una función negativa, sino que puede producir añadiduras), actuará sobre todo cuando el sujeto durmiente se aproxima al estado de vigilia y a fortiori cuando narra su sueño. Pero, de hecho, coexiste en cada momento del sueño (Laplanche, 1996, pp. 107-108).

#### 2.1.3.2.2 Jung

El otro nombre que destaca sería el de Carl Gustav Jung, seguidor de Freud en algunos aspectos y también psicoanalista, quien trató en varias ocasiones la cuestión del ensueño. Jung fue un alumno de Freud y es el padre de la denominada *psicología analítica*. Divergía de Freud en su concepto de la libido, la cual no estaría basada en su mayor parte en la sexualidad de la sexualidad, sino que también existirían impulsos como el de placer y otros (Pervin, 1999, p. 122).

Siguiendo la tradición del psicoanálisis, el origen del sueño se halla en las profundidades o trasfondo de lo consciente.

Denominamos este trasfondo, a falta de una expresión más ajustada, lo *inconsciente*. No conocemos su esencia *per se*, nos limitamos a observar ciertos efectos, a partir de cuya índole aventuramos ciertas conclusiones acerca de la naturaleza de la psique inconsciente. Dado que el sueño es

una manifestación sumamente frecuente y normal de la psique inconsciente, nos proporciona la mayor parte del material empírico para la exploración de lo inconsciente (Jung, 2003, p. 287).

El sueño constituye una de las formas vitales de la mente, y mientras no desecha del todo el concepto de ensueño freudiano en cuanto a cumplimiento de los deseos, los sueños “siguen la estructura y la función de todos los procesos psíquicos y mantienen una relación con la vida consciente como elementos compensadores” (Quiroga Méndez, María del Pilar, 2003, p. 170), o lo que es lo mismo, “funciones psíquicas compensatorias que expresan lo mejor que pueden una función compensatoria consciente/inconsciente (Quiroga Méndez, María del Pilar, 2003, p. 171). Jung diferencia dos tipos de inconsciente, el *personal* y el *colectivo*. El concepto de inconsciente colectivo fue evolucionando a lo largo del tiempo: en 1936, Jung comienza una conferencia en Londres sobre “El concepto de inconsciente colectivo” (Quiroga Méndez, María del Pilar, 2003, p. 296). En el comienzo de la misma, definía el concepto de la siguiente manera:

El inconsciente colectivo es una parte de la psique la cual puede ser distinguida en negativo del inconsciente personal por el hecho de que no debe su existencia a la experiencia personal y consecuentemente no es una adquisición personal (Jung, citado en Quiroga Méndez, María del Pilar, 2003, p. 297)

Durante toda su obra (según Quiroga Méndez), Jung delimita la definición de inconsciente colectivo enfrentándolo al inconsciente personal, por lo cual polariza ambos tipos de inconscientes. Jung, citado por tal, sostiene que

Además de nuestra conciencia inmediata, la cual es de naturaleza personal y sobre la que pensamos que es la única psique (...), existe un segundo sistema psíquico de naturaleza colectiva, universal e impersonal, el cual es idéntico en todos los individuos. Este inconsciente colectivo no se desarrolla individualmente, puesto que es heredado. Consiste en formas preexistentes, los arquetipos, los cuales sólo pueden hacerse conscientes secundariamente y los cuales dan formas

definitivas a muchos contenidos psíquicos (Jung, citado en Quiroga Méndez, María del Pilar, 2003, p. 299).

Jung concebía la mente formada por el yo o parte consciente de la mente, el inconsciente personal o parte reprimida, y el inconsciente colectivo, que conectaría con *recuerdos ancestrales* (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 516). El inconsciente colectivo quedaría constituido por los arquetipos, “ideas emocionalmente cargadas que unen los conceptos universales a la experiencia individual”, que se caracterizan por ser conceptos innatos que se dan en todas las personas a lo largo de la historia y en todas las partes del mundo (1993, p. 516). Los arquetipos se constituirían por “formas innatas, carentes de contenido, que estructuran los niveles más profundos de la psique” (Mijolla, 2007, p. 129).

Según Jung, el inconsciente colectivo se encuentra íntimamente relacionado con los instintos y la biología, que serían similares. La importancia de los sueños provendría de que “las figuras del inconsciente colectivo llegan hasta nosotros con nitidez” (Quiroga Méndez, María del Pilar, 2003, p. 299).

“Están también representados en los sueños simbólicos y aprehendidos en los estados de conciencia alterada” (Mijolla, 2007, p. 129). “El arquetipo no es en sí mismo accesible a la experiencia, sólo sus imágenes y los esquemas creados por él llegan a ser manifiestos y perceptibles por la mente” (2007, p. 129). El inconsciente colectivo estaría formado por “patrones de conducta instintiva” (Quiroga Méndez, María del Pilar, 2003, p. 300). Así pues, los arquetipos formarían parte de los “principales componentes del inconsciente colectivo, son los correlatos indispensables de éste” (Quiroga Méndez, María del Pilar, 2003, p. 300). “La cantidad y la variedad de estas imágenes arquetípicas son ilimitadas” encontramos estos esquemas universales inscritos en los mitos, en los símbolos e ideas de distintas religiones y transmitidos por las experiencias numinosas” (Mijolla, 2007, p. 129).

En 1936, Jung expresó sintéticamente la idea de arquetipo en unas palabras que recogen toda la esencia del concepto: el arquetipo “indica la existencia de formas definidas en la psique, las cuales se presentan siempre y en cada lugar” (Jung, citado en Quiroga Méndez, María del Pilar, 2003, p. 300). El

psicoanalista equipara estos arquetipos a los “patrones de conducta instintiva”, ya que poseen similares “características que los instintos, en cuanto están basados en ciertos factores biológicos, son impersonales, hereditarios y se convierten en fuerzas que motivan conductas a pesar de la conciencia, llevando en sí mismos su propia finalidad” (Quiroga Méndez, María del Pilar, 2003, p. 300).

Los arquetipos podrían equipararse a las “*représentations collectives* de Lévy Bruhl, las *categorías de la imaginación* de Hubert y Mauss, y los *pensamientos elementales* o *primordiales* de A. Bastian” (Quiroga Méndez, María del Pilar, 2003, p. 300). Se pueden encontrar varios tipos de arquetipos, pero destacan *el arquetipo de la madre*, *la persona*, *el ánima*, *el animus*, *muerte*, *Dios*, *el niño*, *el viejo sabio*, etc. (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 516).

#### 2.1.3.2.3 La teoría de la *activación-síntesis* de Hobson y McCarley

Entre los estudios destacables que han realizado sobre la forma de los ensueños una investigación sistematizada (ya

desde el punto de vista de la neurofisiología), subrayamos especialmente la labor de Allan Hobson, autor junto con McCay de la teoría de la *activación-síntesis* (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, pp. 391-392). Hobson figura además como autor de varios artículos y capítulos de libros sobre la representación fílmica del ensueño.

Un hecho reflejado en los sueños fílmicos en ocasiones responde a cómo los estímulos externos afectan al contenido y a la forma del sueño. Según la misma hipótesis de la *activación-síntesis* de Hobson y McCarley, dicho planteamiento se sustenta sobre una primera fase, la *activación* de ciertas neuronas (animérgicas) que influyen en la actividad cerebral de forma moduladora. Tras esta modulación, dichas neuronas se desconectan y otras se activan de manera espontánea, manteniendo una intensa actividad sin freno (Hobson, 1994, p. 231). Al mismo tiempo, se bloquea la actividad sensorial procedente del exterior, lo que permite mantener la actividad onírica, e inhibe la actividad de “las neuronas que ordenan el movimiento en la médula espinal y el tallo cerebral” (Hobson, 1994, p. 233). Una vez sucede esto, el cerebro procesa las

señales de las neuronas activadas de forma aleatoria como si fueran estímulos externos (cuando su origen es interno), debido a señales generadas en el tallo cerebral, que se corresponde con el movimiento ocular rápido característico de la fase MOR (1994, p. 233). Esto implica que el cerebro interpreta las señales internas como señales percibidas desde el exterior, interpretándolas “en función de la información almacenada en la memoria” (Hobson, 1994, p. 234). En una segunda fase se produce la *síntesis*, que se fundamenta en la desconexión de otras áreas del cerebro, relativas a la organización de la información y atención que a su vez tendrían que ver con la autoconciencia. Con ello, el cerebro interpreta las señales generadas internamente como externas, con la diferencia de que no existe sobre estas señales autocrítica por hallarse las correspondientes células del cerebro inhibidas (Hobson, 1994, p. 236). “El resultado es la experiencia que llamamos ensoñación” (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 393).

En otros términos lo explican Buela-Casal “Así, dadas las condiciones fisiológicas propias de la fase MOR, no se puede

efectuar esta tarea de síntesis de un modo demasiado sofisticado y eso explicaría las características de los sueños” (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 393).

Hobson asegura que el estudio formal de los sueños es consecuencia directa de los últimos descubrimientos en investigaciones fisiológicas de los mismos (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 398), asumiendo además un *isomorfismo formal* entre la mente y el cerebro por ser el enfoque más sencillo del estudio en la relación entre el *estado fisiológico del cerebro* y las ensoñaciones (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 230). Ello supone por ejemplo, la correlación entre la intensidad de la visión en los ensueños y la activación de las neuronas encargadas de la visión. De igual modo, supone también la sensación de movimiento y se corresponde con la activación de los centros motores del cerebro (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 231).

En un primer acercamiento en la enumeración de las características formales del ensueño -desde la perspectiva de los sentidos- Hobson realiza la siguiente descripción

imaginería alucinatoria vívida y plenamente formada, con un predominio del sentido visual; las sensaciones auditivas, táctiles y cinéticas también son prominentes en casi todas las descripciones de sueños. En comparación con la intensa participación de esos campos sensomotores, el gusto y el olfato están mal representados y los relatos de dolor son muy poco frecuentes. La escasa frecuencia de la experiencia de dolor es aún más sorprendente si se tiene en cuenta que muchas veces los soñadores participan en tramas de horror y hasta de mutilaciones físicas (Hobson, 1994, p. 17).

La descripción formal que realiza Hobson sobre las ensoñaciones constituye un punto de partida interesante para ayudar a comprender la forma en que los sueños pueden trasladarse al cinematógrafo. Hobson parte del supuesto de que todo sueño posee un carácter alucinatorio, basado en *falta de discernimiento*, la cual es parte de los denominados *trastornos cognoscitivos*:

**discontinuidades** (con cambios inexplicables de sujeto, acción y contexto); **improbabilidades e imposibilidades**

(con franco desafío de la ley física); **incongruencias** (con trama o rasgos escénicos que no encajan unos con otros); e **incertidumbres** (con explicaciones vagas manifiestas). Los **personajes y objetos oníricos pueden ser de carácter cotidiano o totalmente fantásticos y collages físicamente imposibles de la realidad existente**: se pueden comportar normalmente o dar rienda suelta a los actos más absurdos, improbables, imposibles, en contextos conocidos o que sólo tienen un parecido muy vago con los de la vida real<sup>8</sup> (Hobson, 1994, p. 18).

De estas palabras, subrayamos de forma especial el hecho de que los sueños pueden contener personas y objetos de la vigilia o totalmente creados por la mente del soñador. Este es precisamente uno de los aspectos que estudiaremos en el análisis de los personajes desde la perspectiva del grado de existencia de los mismos.

Como se ha esbozado unas líneas atrás, lo que haría más extraordinario el sueño es que esas percepciones son

---

<sup>8</sup> La negrita es nuestra.

*generadas internamente* y son análogas (en cuanto al carácter cualitativo) a las señales que llegan al cerebro desde el exterior, pero diferentes en relación a lo cuantitativo, “en términos de intensidad, de patrón y de clases de estímulos sensoriales” (Hobson, 1994, p. 239).

Para ampliar los parámetros que Hobson consideraba esenciales en el aspecto formal de los sueños, diseñó cuestionarios que abarcaban aspectos formales y de contenidos de los mismos, en los que se resumían en un cuadro los distintos aspectos del fenómeno onírico. Para el diseño de los mismos, Hobson (1994, p. 257) partió de la base de la distinción entre la *forma del sueño* (“universal y atribuible a la fisiología”), y el *contenido del sueño* (“experiencia individual específica”). Según asevera el autor, los “rasgos cardinales de toda actividad onírica –imagería sensorial detallada, ilusión de realidad, pensamiento ilógico, intensificación de la emoción y memoria poco confiable— constituyen la forma del sueño, en oposición e independientemente del *contenido* de un sueño en particular” (Hobson, 1994, p. 259).

En cuanto a las distintas características del sueño, estos quedaban explicitados en un cuadro para sus investigaciones acerca de las ensoñaciones y su análisis: *Rasgo onírico*, *Análisis formal* y *Análisis de contenido* (Tabla 1).

Hobson relaciona la actividad onírica con las psicopatologías, ya que “soñar es un modelo de psicopatología, una psicosis funcional normal. (...) El sueño MOR revela los mecanismos de las alucinaciones y delirios de las llamadas psicosis funcionales (esquizofrenia y trastornos afectivos)” (1994, p. 257). Este autor estudió y analizó los ensueños de un hombre contenidos en un diario de un científico al que denominó “Hombre máquina”. Encontró dicho diario (fechado en 1946) en 1980, y en él se describían de forma minuciosa sus ensueños sin proceder a su interpretación (Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 401), acompañados de dibujos. El resultado de este análisis está plasmado en su libro *El cerebro soñador*. El autor se basó en estos dibujos para realizar, mediante el análisis formal, parte de su estudio.

Hobson asevera que la hipótesis de *activación-síntesis* describe de forma preliminar los “cinco aspectos formales de la actividad onírica (...): **alucinación visual y motora**; aceptación delirante de esa **experiencia alucinoide** como real; **distorsión espacial y temporal** sumamente extravagante; emoción intensa y, por último, **incapacidad para recordar**”<sup>9</sup> (Hobson, 1994, p. 236). Para describir más en profundidad cada característica:

- Con *alucinoide* e *ilusorio*, Hobson se refiere a que al estar las señales generadas de forma interna, apoyadas en los recuerdos y al mismo tiempo, desconectadas las partes del cerebro relacionadas con la autorreferencialidad, el sueño se acepta pero se vuelve ilusorio. Hobson no concibe la *actividad onírica* como *psicopatológica*, ya que ésta entraría dentro de lo normal como actividad mental (Hobson, 1994, p. 237).
- *Desorientación: distorsiones de tiempo, lugar y persona:*

En todos los aspectos del campo de la orientación hay discontinuidades. Personas, lugares y tiempo cambian de repente sin previo aviso. Hay muchos altos abruptos, cortes e interpolaciones. Puede haber fusiones: combinaciones imposibles de personas, lugares, tiempos y actividades. Se desobedecen otras leyes naturales y a veces de un modo agradable: cuando se sueña la sensación de volar, la gravedad se supera (Hobson, 1994, p. 239).

- *Intensificación de la emoción*, producida por la activación de las neuronas responsables de los *sentimientos intensos* localizadas en los centros emocionales y del sistema motoneuronal autónomo del tallo cerebral (que es lo que causa los Movimientos Oculares Rápidos) (Hobson, 1994, p. 240).
- *Amnesia*: relacionada con el modo metabólico de las neuronas aminérgicas del tallo cerebral, que durante el sueño MOR no indican al cerebro anterior que recuerde, y el resultado es que muchos sueños no puedan ser recordados, o exista dificultad para ello (Hobson, 1994, p. 240).

---

<sup>9</sup> La negrita es nuestra.



Rasgo onírico	Análisis formal	Análisis de contenido
Aspectos sensoriales	Predominio de la vista sobre los demás sentidos	¿Qué se ve?
Aspectos motores	Constancia del movimiento, carácter del movimiento (volar, girar, etcétera)	¿Adónde va el soñador? ¿Cómo usa el soñador el modo de movimiento?
Orientación	Discontinuidad de personas, lugares y tiempos	¿Quién se transforma en quién?
Memoria	Aumento del recuerdo del sueño y amnesia después	¿Quién y qué se recuerda durante y después del sueño?

Rasgo onírico	Análisis formal	Análisis de contenido
Creencia	Pérdida delirante de la visión interna crítica (explicaciones <i>ad hoc</i> , etcétera)	¿En qué se cree irracionalmente?
Trama	Unidad temática	¿A qué componendas defensivas se llega para mantener dicha unidad?
Emoción	Labilidad, intensidad y clase de afecto (sorpresa, ansiedad, miedo, júbilo)	¿Qué asociaciones hay entre los sentimientos?

**Tabla 1: Análisis formal y de contenido del sueño. Fuente: adaptado de Hobson, J. A. (1994). El cerebro soñador (p. 258). México D. F: Fondo de Cultura Económica.**

Otro aspecto que resalta Hobson de los sueños es su naturaleza *extravagante*. La *extravagancia* “es la consecuencia directa de cambios en las propiedades operante del cerebro en

el sueño MOR” (Hobson, 1994, p. 289). Hobson se basa en el *Webster’s New Collegiate Dictionary* para caracterizar lo extravagante como *improbable* e *inusual*. Después del diseño de un modelo demasiado complejo para analizar la

extravagancia de los sueños, Hobson y sus compañeros diseñaron un sistema en dos pasos (Tabla 2).

Hobson realizó una comparación en su libro *El cerebro soñador* con los postulados psicoanalíticos (cuyo original está publicado en 1988), cuando todavía eran populares las teorías de Freud y Jung sobre los sueños (Hobson y McCarley, citados por Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 394). La diferencia principal reside en que, según la hipótesis promulgada por Hobson y McCarley, desde “este modelo, los sueños poseen un significado añadido o elaborativo, dotado por el proceso sintético, mientras en el psicoanálisis el significado era sustractivo, estaba oculto y había que descubrirlo” (Hobson y McCarley, citados por Buela-Casal y Miró Morales, 2001, p. 394).

De todos modos, el trabajo de Hobson y su esfuerzo de creación de un sistema de caracterización de los sueños es inmenso, y supone un buen punto de partida para investigar cómo se trasladan los sueños al cinematógrafo.

En 2000, Hobson completó la teoría de la *activación-síntesis* con la proposición del denominado modelo AIM para explicar cómo el cerebro produce el ensueño, que explicaría también la forma en que se originan los sueños lúcidos (Medrano-Martínez y Ramos-Platón, 2014, p. 363). Dicho modelo se basa en tres factores, cuyos *niveles* de cada uno de ellos son distintos según el estado (vigilia, sueño, sueño lúcido) Hobson (2009):

- Activación cortical (Activation), o intensidad alta / intensidad baja.
- Foco de entrada y salida (Input-output Gating), consistente en input externo o input interno.
- Modulación neuroquímica (Modulation), aminérgica o colinérgica.

En él se propone que los estados de consciencia están determinados por tres factores relacionados entre sí: el nivel de activación cortical ('A'), la entrada de información sensorial al cerebro o input ('I') y la modulación

<p><b>Etapla I: Clasifica los elementos como extravagantes cuando son aspectos físicamente imposibles o improbables:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) trama, personajes, objetos o acción;</li> <li>b) los pensamientos del soñador o personajes oníricos;</li> <li>c) el estado de los sentimientos del soñador o del personaje onírico.</li> </ul> <p>Esta etapa determina el terreno onírico o el lugar del relato de cada elemento extravagante.</p>
<p><b>Etpa II: caracteriza el elemento que muestra:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) discontinuidad (cambio de identidad, tiempo, lugar o rasgos de ello):</li> <li>b) Incongruencia (características que no encajan);</li> <li>c) incertidumbre (vaguedad explícita).</li> </ul> <p>Esta etapa determina el personaje de cada elemento extravagante.</p>

**Tabla 2: Sistema de dos etapas de clasificación de la extravagancia onírica.**

**Fuente:** adaptado de Hobson, J. A. (1994). *El cerebro soñador* (p. 292).

**México D. F: Fondo de Cultura Económica.**

neuroquímica que ocurre en los distintos estados de consciencia ('M'). Los diferentes estados de consciencia que se contemplan son: sueño no REM, sueño REM,

vigilia, coma, alucinaciones y distintos estados intermedios entre el sueño y la vigilia, como son los sueños lúcidos (Medrano-Martínez y Ramos-Platón, 2014, p. 363).

Así, cada uno de los estados mentales estaría caracterizado por poseer unas características concretas y únicas en relación a los tres parámetros.

En 2009, Hobson propone la teoría de la *protoconsciencia*, la cual se define como “un estado primordial de organización cerebral que contribuye a la consciencia y que en seres humanos se desarrollaría a medida que madura el cerebro” (2014, p. 364). Se distinguen así dos tipos de consciencia: la primaria, o consciencia subjetiva de percepción y emoción (Hobson, 2009, p. 804), y la secundaria, parte de la consciencia relacionada con la lógica y el área racional de la mente. A lo largo de la infancia, el sueño mismo permitiría el desarrollo de la consciencia secundaria, mientras que la consciencia primaria descendería (2009, p. 804). Por tanto, “el sueño REM, antes de que el desarrollo cognitivo del niño le permita generar ensueños, le proporciona una realidad virtual,

que favorecería el desarrollo de la consciencia secundaria” (2014, p. 363).

#### 2.1.3.2.4 Otras teorías

Corsi-Cabrera (citado en Buela-Casal y Miró Morales, 2001, pp. 295-296) también enumera las características formales de los sueños:

- 1) *Consciencia alterada*: que tiene que ver con la falta de la misma mientras soñamos.
- 2) *Carácter alucinatorio*: los fenómenos percibidos en la actividad onírica son de carácter visual y de origen interno.
- 3) *Presencia de emociones*: se refiere a las reacciones emocionales ante lo que estamos soñando, normalmente de carácter más intenso.
- 4) *Originalidad*: los sueños tienen un carácter más creativo pero, sin embargo, no resolutivo (en cuanto a problemas).

- 5) *Argumento de la ensoñación*: se refiere a la ausencia de “*guía o conducción voluntaria de nuestro pensamiento*”.
- 6) *Juicio crítico*, que alude a la “aceptación pasiva de lo que sucede, por ilógico que sea”.
- 7) *Estados limítrofes*: hace referencia a la existencia de los sueños lúcidos, que se producen cuando se dan “condiciones fisiológicas que nos son claramente vigilia o ensoñación”. Se puede llegar a tener consciencia de que se sueña, en definitiva, y tener control sobre dichos sueños.

Explicadas las aportaciones teóricas sobre el sueño desde el punto de vista de la psicología y psicoanálisis, pasaremos a explicar la narrativa fílmica, incidiendo de forma más concreta en la narratología.

Antes de dar por finalizado este epígrafe, no podemos dejar de mencionar otras teorías aparecidas con la llegada del siglo XXI sobre la forma en que producen los sueños, consideradas

algunas sucesoras de la hipótesis de *activación-síntesis* de Hobson y McCarley: destacan tanto el trabajo de Jie Zhang y su teoría de la *activación-continua* como la teoría de la *excitación de la memoria a largo plazo* de Eugene Tarnow (howsleepworks, s.f.).

Son varias las teorías actuales que se contemplan el estudio del contenido del sueño. Por ejemplo, una de ellas propone que durante el sueño REM se activan los recuerdos de contenido emocional (Medrano Martínez y Ramos-Platón, 2014, p. 366). Domhoff, basándose en las investigaciones de Hall y van de Castle, defiende que el contenido del ensueño está influido por dos principios: el principio de continuidad, según el cual las preocupaciones que la persona experimenta cuando está despierta tiene su continuación durante el ensueño, y el principio de repetición, por el que en el sueño afloran conflictos personales pertenecientes al pasado (Medrano Martínez y Ramos-Platón, 2014, p. 366). Stickgold y Wamsley creen que si bien los recuerdos poseen un rol en el contenido del ensueño, ello no quiere decir que dicho contenido constituya una reproducción de los recuerdos, sino

que más bien se elaboran “con fragmentos aislados de varios episodios recientes, combinados con recuerdos remotos, memoria semántica (...) y memoria representacional” (2014, p. 366).

## 2.2 NARRATIVA CINEMATOGRAFICA

### 2.2.1 Introducción

La Narrativa Cinematográfica constituye la piedra angular del presente estudio con el que abordar las formas en que se trasladan las ensoñaciones al cine. En este apartado, repasaremos los conceptos narrativos y narratológicos fundamentales que nos permitirán abordar dicho estudio. Por ello, se expondrán las bases teóricas sobre las que se sostendrán tanto el análisis cualitativo y cuantitativo, que se desarrollarán en el tercer capítulo (*Diseño de la investigación*), y se explicarán en el cuarto capítulo (*Análisis de la narrativa fílmica en la representación de los sueños*).

### 2.2.2 Narrativa

Las películas seleccionadas en el corpus de análisis, como veremos en el siguiente capítulo, pertenecen al cine narrativo y de ficción.

Pero antes de continuar, nos vemos en la necesidad de definir *narrativo*. El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española sostiene que la *narrativa* consiste en aquel género “literario constituido por la novela, la novela corta y el cuento”, y también como “narración”. Asimismo, *narración* se refiere tanto a la acción “y efecto de narrar” como a la “novela o cuento”.

La *narrativa* y la *ficción* son conceptos relacionados, que aunque no iguales, sí están interrelacionados (aunque no necesariamente). Jean Marie Schaffer, citado por Francisco García García (2006a), asegura al escribir sobre la ficción que ésta, para el hombre, constituye “una necesidad biológica, cultural, cognitiva y estética”: ficción y humanización serían inseparables. Añade Schaeffer, también citado por García García (2006a), que “la noción de ficción evoca

inmediatamente las de imitación, simulación, simulacro, representación, fingimiento, semejanza, y otras más; esto debería resituar a la ficción en el contexto global de nuestras maneras de representar el mundo y de interactuar con él” (2006a). La conclusión a la que llega García García es que la relación entre la narración y la ficción se concibe como “densa e ineludible ” (2006a, p. 8). La narratividad se define como “la propiedad de un tipo de discurso que permite diferenciarlo de otro, como un principio de organización de todo discurso narrativo en oposición a los no narrativos” (2006a, p. 8).

Dentro de las principales corrientes históricas del estudio de la narración del siglo XX destacan los formalistas rusos (cuyo máximo representante es Propp), que estudiaron el cuento (García García, 2006a, p. 7). Sería Propp, “ya en el siglo XX, cuya obra ***Morfología del cuento*** es considerada el punto de arranque del impulso estructuralista dado desde Lévi-Strauss” (Bermejo Berros, 2005, p. 39).

tras el análisis de un centenar de cuentos populares, llegó a la conclusión de que todos los cuentos se reducen a un

esquema canónico de organización global (31 funciones ordenadas en forma lineal). Para Propp la morfología narrativa es la propuesta de un modelo de descripción centrado en el inventario de los elementos constantes de un tipo particular de obra narrativa (García Jiménez, 1996, p. 17).

Dentro de los diversos estudios sobre la narrativa, se tomará a la *narratología*<sup>10</sup> como el sistema teórico más adecuado para abordar la investigación desde la perspectiva del estudio de los sueños en el film el contenido y la sustancia de los mismos. Existen dos fases, históricamente hablando, de la narratología según Bermejo: en una primera fase, la narratología se constituye como

Una rama de la ciencia general de los signos –la semiología– que se esfuerza por analizar el modo de organización interna de ciertos tipos de textos. Esto la liga al análisis del discurso y a la lingüística textual que distingue los tipos de texto (argumentativos, explicativos, descriptivos, narrativos, etc.)

de los tipos de discurso en los que se encuentran actualizados y mezclados (novelas, películas, comics, fotonovelas, noticias, publicidad, chistes, etc.) (Bermejo Berros, 2005, p. 69).

En la segunda, correspondiente a los años 70, se produce un cambio en cuanto a su concepción, que supone la incorporación de los “objetivos comunicacionales del texto, a los procesos de enunciación” (2005, p. 69). Muchos de los representantes de este período proceden directamente de la denominada, por Bermejo, *primera* época, los cuales constituían “miembros originales del movimiento semiótico y narratológico” (2005, p. 69). Entre ellos destacan Genette, Barthes, Eco, Metz y Prince. Además, este autor señala como obras significativas *Figuras III*, de Genette, y *Narratologie*, de Bal (1977), *El significante imaginario*, o *L'Énonciation impersonnelle, ou le site du film*, ambas obras capitales de Christian Metz (2005, p. 69).

---

<sup>10</sup> Desarrollaremos unas páginas más adelante una explicación detallada de la narratología.

### 2.2.3 Narrativa Audiovisual

Llegados a este punto, nos planteamos qué es la *Narrativa Audiovisual* y en qué se diferencia de las demás clases de narrativas. Por ejemplo, García Jiménez (1996, p. 13) expone múltiples significados de *Narrativa Audiovisual* en un intento de caracterizar un tema tan complejo como éste. El autor ofrece varias definiciones del término: la *Narrativa Audiovisual* responde a "la facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias" (1996, p. 13) como también puede ser "acción misma que se propone esa tarea (el relato *in fieri*) y equivale, por consiguiente, a la narración en sí o a cualquiera de sus recursos y procedimientos" (1996, p. 13). En una definición en un sentido más amplio y general, dentro de la *Narrativa Audiovisual* también se distinguen varias clases como la "fílmica, radiofónica, televisiva, videográfica, infográfica" (1996, p. 13). Estas narrativas, a su vez, se pueden clasificar en algo más específico: "equivale al universo (temas y géneros) que ha configurado la actividad narrativa de estos medios a lo largo de su historia". Sin embargo la narrativa también puede hacer

referencia a "todo el conjunto de la obra narrada con referencia a un autor (...), una escuela o estilo" (1996, p. 14). También, asegura el autor, se puede referir al "procedimiento retórico de sinécdoque equivale solamente a la forma de la expresión, es decir, al discurso o modo, género, técnica, arte o estilo de contar la historia" (1996, p. 14). Y por último la Narrativa Audiovisual puede hacer alusión a uno de los componentes de la "tríada de universales" (1996, p. 14), que se componía (según la clasificación que data de la época antigua) de la *narrativa*, la *lírica* y la *gramática*.

La Narrativa Audiovisual posee algunas características propias inherentes al soporte visual y auditivo, y se diferencia así de otras narrativas. Bermejo comenta que, a diferencia de lo que ocurre en el campo de la literatura, en "los relatos audiovisuales hay fenómenos específicos a la narrativa de la imagen" (2005, p. 59). La *mostración* (Gaudreault, citado en Bermejo Berros, 2005, p. 59) constituiría un ejemplo de las peculiaridades inherentes de la narración en el medio audiovisual. Frente a los estudios realizados desde la perspectiva de la narratología sobre las narraciones literarias,



surgen cuestiones específicas pertinentes al audiovisual, basadas en “la cantidad de códigos presentes en el texto audiovisual multiplican su complejidad y muestran lo específico de estas formas de relato en los procesos de significación” (2005, p. 59).

#### **2.2.4 Narratología**

Como habíamos apuntado anteriormente, para realizar el análisis completo de la representación de los sueños en los filmes, resulta necesario basarse en estudios estructurados sobre la forma y el contenido de los segmentos fílmicos que representan sueños desde la perspectiva de la narrativa fílmica. La *narratología* figura, creemos, como la disciplina más indicada para abordar esta cuestión. De este modo, ampliaremos el corpus teórico de la misma, que se erige en uno de los pilares sobre los que se sustentará la presente investigación: nos apoyaremos en la *narratología* para descubrir cómo se comporta la narrativa fílmica en la representación del ensueño, su forma y su contenido.

Destacados autores pertenecientes a esta corriente de estudio del texto narrativo son Genette (1989a; 1989b) y Mieke Bal (Bal, 2006), y ya más centrados en el aspecto audiovisual y fílmico, Seymour Chatman (1990) y Gaudreault y Jost (2001), y en España destacamos a Jesús García Jiménez (1996) y a García García (2006a).

##### **2.2.4.1 Definición**

*Narratología* es un término acuñado por Todorov y adoptado por (Genette, 1989a) para designar a la teoría de la narración literaria, cuyas “raíces descansan claramente en los principales movimientos semióticos de nuestro tiempo”, aunque dicha teoría posee métodos de investigación y terminología propias (Stam, 1999, p. 91).

Comenzaremos por la definición más sencilla de narratología, ofrecida por Bal: “es la teoría de los textos narrativos” (2006, p. 11). Esta definición plantea un problema según dicha autora:

poder distinguir qué es un texto narrativo de uno que no lo es. Sobre ello señala que mientras

un *texto* es un todo finito y estructurado que se compone de signos lingüísticos. Un *texto narrativo* será aquel en que un agente relate una narración. Una *historia* es una fábula presentada de cierta manera. Una *fábula* es una serie de acontecimientos lógicos y cronológicamente relacionados que unos actores causan o experimentan. Un *acontecimiento* es la transición de un estado a otro. Los *actores* son agentes que llevan a cabo acciones. No son necesariamente humanos. *Actuar* se define aquí como causar o experimentar un acontecimiento. La afirmación de que un texto narrativo es aquel en que se relata una historia, implica que el texto *no es* la historia (Bal, 2006, p. 13).

De este planteamiento, asevera Bal, surgen otras cuestiones, como saber qué es un texto y es saber qué es un texto narrativo. Stam asegura que el término

se ha convertido en los últimos años en el término oficial para el análisis del relato aunque para algunos autores tiene un significado más específico, refiriéndose estrictamente al

estudio estructuralista del relato o a las subcategorías de tiempo, modo y voz (Stam, 1999, p. 92).

Existe (como habíamos apuntado antes) una correspondencia entre la *narratología* y la *Narrativa Audiovisual*, ya que, como asevera García Jiménez, “el sentido más específico, propio y restringido” de la Narrativa Audiovisual es el de *narratología*,

ordenación metódica y sistemática de los conocimientos que permiten descubrir, describir y explicar el sistema, el proceso y los mecanismos de la narratividad de la imagen visual y acústica fundamentalmente, considerada ésta (la narratividad), tanto en su forma como en su funcionamiento (...). Hoy se ocupa también de la reflexión teórico-metodológica aplicada al análisis de textos icónicos y audiovisuales, siguiendo las orientaciones de la teoría semiótica (García Jiménez, 1996, p. 14).

No se puede hablar de correspondencia plena entre narrativa y narratología, debido al hecho de que mientras la primera da cuenta de cuestiones relativas a la pragmática y la poética

narrativas, la segunda obvia estas cuestiones (García Jiménez, 1996, p. 14).

García Jiménez (1996) desvela la relación entre la *Narrativa Audiovisual* y la *narratología*:

La narratología es una disciplina autónoma, nacida (en sus aplicaciones al relato literario) de la explotación precoz de la Morfología de Propp. Hoy se ocupa también de la reflexión teórico-metodológica aplicada al análisis de textos icónicos y audiovisuales, siguiendo las orientaciones de la teoría semiótica (García Jiménez, 1996).

Según esta definición, frente a las expuestas en el apartado anterior, deducimos que la Narrativa Audiovisual tiene en la narratología "el sentido más específico, propio y restringido". Distingue entre varias *perspectivas* que compondrían la narrativa visual: la *morfología narrativa*, la *analítica narrativa*, la *taxonomía narrativa*, la *poética narrativa* y la *pragmática narrativa*. Éstas conformarían los componentes de la Narrativa Audiovisual, la cual "tiene por objeto descubrir, describir,

explicar y aplicar la capacidad de la imagen visual y acústica para contar historias" (García Jiménez, 1996, p. 16).

#### 2.2.4.2 Componentes del relato

El análisis narratológico se inscribiría dentro de la *morfología narrativa* (Bermejo Berros, 2005; García Jiménez, 1996), que se ocuparía de estudiar los componentes del relato, más allá de la historia y el discurso, en varias categorías.

A la morfología narrativa corresponde fundamentalmente el estudio de la estructura narrativa. La estructura es la pauta o patrón, es decir, la uniformidad observable de acuerdo con la cual se desarrolla el relato en su conjunto (García Jiménez, 1996, p. 17).

Genette tomó de la *morfología del cuento* de Propp algunos términos que incorporaría adaptados a su teoría sobre la *narratología*. Para el autor, el análisis "del discurso narrativo será, pues, para nosotros, esencialmente, el estudio de las relaciones entre relato e historia, entre relato y narración y (en

la medida en que se inscriben en el discurso del relato) entre historia y narración" (1989a, pp. 84-85).

Como habíamos apuntado antes, las influencias estructuralistas son notables, aunque no constituyen las únicas. La narratología, en su vertiente cinematográfica,

toma sus conceptos básicos de las dos fuentes primarias del pensamiento semiótico: el estructuralismo y el formalismo ruso. Esta influencia dual se refleja en las cuestiones que la teoría narrativa fílmica se plantea sobre el texto, que incluyen el intento de designar las estructuras básicas de los procesos de la historia y de definir los lenguajes estéticos únicos del discurso narrativo fílmico (Stam, 1999, p. 91).

La *narratología* bebe directamente de las fuentes de la semiótica y del estructuralismo, ya que indaga en el estudio del fondo y la forma del relato. Genette, basándose en el estructuralismo, enumera los componentes principales de toda narración: *relato* o "el significante, enunciado o texto narrativo mismo"; *narración* al "acto narrativo productor, y por extensión,

al conjunto de la situación real o ficticia en que se produce"; e *historia*, al "significado o contenido narrativo" (Genette, 1989a, pp. 83-84).

De acuerdo con Piaget (citado por Chatman, 1990, p. 21), toda estructura posee tres propiedades: *integridad*, *transformación* y *autorregulación*. Para Chatman (1990), la narración también es una estructura y como tal, se puede abordar desde la *semiótica*. Chatman considera a las narraciones estructuras y lo justifica en que éstas se caracterizan tanto por su *integridad*, como por su *transformación* y *autorregulación*. *Integridad*, ya que "la narración es un conjunto porque está constituido de elementos", además de que los sucesos "tienden a estar interrelacionados o ser causa los unos de los otros" (1990, p. 21). La *autorregulación*, asevera Chatman, consiste en que "la estructura se mantiene y se cierra en sí misma". Sin embargo, la narración también implica una *transformación*, consistiendo ésta en "el proceso por el cual un suceso narrativo se expresa" (1990, p. 22). Sobre estos dos conceptos, asevera el autor que cualquiera "que sea la manera en que tiene lugar esta transformación --ya sea que el autor elige ordenar la relación

de sucesos de acuerdo a su secuencia causal o invertirlos con un efecto retrospectivo-- sólo pueden darse ciertas posibilidades (...). Pero en algún momento tiene que mostrársenos su relevancia, si no habría que objetar que la narración está “mal construida” (1990, p. 22).

Respecto al relato audiovisual, distingue entre "dos niveles de análisis": la historia y el discurso, es decir, "lo narrado" y "el modo de narrarlo". Estos dos niveles de análisis los estudiaremos con más profundidad con posterioridad.

Como habíamos comentado, para Genette (1989a) todo texto narrativo implica la *historia* (o contenido), el *relato* (o forma), y la *narración* como el "acto narrativo". Genette llega a aseverar que “historia y narración no existen para nosotros sino por mediación del relato. Pero que recíprocamente, el relato del discurso narrativo no puede ser tal sino en la medida en que cuente una historia sin lo cual no hasta que lo profiere” (1989a).

El *récit*<sup>11</sup>, o relato, se subdivide en el método de Genette en tres categorías: **TIEMPO**: las relaciones temporales entre el relato y la historia; **MODO**: el estudio de la focalización en términos de perspectiva y distancia; y **VOZ**: «la instancia narrativa», las marcas de la narración en el *récit* (Stam, 1999, p. 119).

En otros términos, Chatman se refiere a los componentes del relato narrativo desde una orientación más audiovisual, y comparte con Genette la opinión de que los elementos de la narración los constituyen la *historia* y el *discurso*. Según él,

La teoría estructuralista sostiene que cada narración tiene dos partes: una historia (*histoire*), el contenido o cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar los existentes (personajes, detalles del escenario); y un discurso (*discours*), es decir, la expresión, los medios a través de los cuales se comunica el contenido (Chatman, 1990, pp. 19-20).

---

<sup>11</sup> Se corresponde con “relato” en la traducción del texto de Stam (1999)

Chatman condensa a la perfección en esta frase gran parte del pensamiento de la *narratología* sobre los componentes del relato, independientemente de la naturaleza del mismo. Asegura que la división entre *historia* y *discurso* en cierta manera se ha dado desde el principio de los estudios de los textos literarios y dramáticos. Un ejemplo de ello lo hallaríamos en Aristóteles, cuando diferenciaba entre partes entre *praxis* y *logos*, es decir, "imitación de acciones en el mundo real" y "argumento" (Chatman, 1990, p. 20) respectivamente. Un tercer componente se describiría como *mythos*: los componentes mínimos que constituían una selección de partes del logo y que componían dicha trama o *mythos*. Además señala que también los formalistas rusos diferenciaban de manera análoga entre la fábula "o historia básica, la suma total de sucesos que van a ser relatados en la narración" y la trama o "la historia tal y como es contada enlazando los sucesos" (Chatman, 1990, p. 20). La *fábula*, apunta Chatman, se define como la "serie de sucesos ligados que se nos comunican a lo largo de la obra", mientras que la trama se trataría de «la manera en que el lector se entera de lo que sucedió» (1990, p. 20). En tercer lugar estarían los estructuralistas franceses, los

cuales también incorporan dichas diferenciaciones (1990, p. 20). Retomando la distinción entre el plano del contenido y el plano de la expresión, Chatman califica esta clasificación de insuficiente. Para el autor, el plano del contenido y el plano de la expresión tendrían a su vez dos subcomponentes: la *forma* y la *sustancia*. En esta línea también se muestra de acuerdo García Jiménez Jiménez (1996, p. 17), que completaría su esquema de la ya mencionada *morfología narrativa*, estableciéndolo de la siguiente manera:

- Estructura del relato audiovisual:
  - o Contenido
    - Forma del contenido:
      - Acontecimiento
      - Acción
      - Personajes
      - Tiempo
      - Espacio
    - Sustancia del contenido: modo de conceptualización de esos elementos según el código particular de un autor.

- Expresión
    - Forma de la expresión: Sistema semiótico particular del relato:
      - Cine
      - Televisión
      - Ballet
      - Etc.
    - Sustancia de la expresión: *naturaleza material de los significantes que configuran el discurso narrativo*.
      - Voz
      - Música
      - Sonidos no musicales
      - Imagen gráfica
      - Imagen fotográfica
      - Imagen videográfica
      - Etc...
- (García Jiménez, 1996, p. 17)

García García, por su parte, asegura que el “nivel narrativo desde el punto de vista de la producción del texto, sería el enunciado; mientras que el nivel discursivo correspondería a la enunciación” (García García, 2006a, p. 8).

Chatman (1990) sostiene que la *historia* se halla formada por los *contenidos* y los *existentes*. Dentro de los contenidos se hallarían personajes, espacio; igualmente, de los existentes forman parte las acciones a los acontecimientos. Según García Jiménez (1996) y García García (2006a), los componentes que constituyen el plano del contenido, la historia, estarían formados por el *espacio*, el *tiempo*, los *personajes* y la *acción* o acciones. Según la definición que propone García Jiménez, “El conjunto de los acontecimientos ordenados temporal y espacialmente en sus relaciones con los actores, que los causan o los padecen, constituye la **historia narrativa**” (1996, p. 155).

Bal (2006) se cuestiona la relación entre estos elementos y su orden dentro del relato: dependiendo del mismo, se puede producir uno u otro efecto, como “conmover, convencer, el

revulsivo y el estético" (2006, p. 15). Asevera que los acontecimientos dentro de la historia "se ordenan en una secuencia que puede diferir de la cronológica" (2006, p. 15). En cuanto a la cantidad de tiempo, dice "que se asigna a los diversos elementos se determina sobre la base de la cantidad de tiempo que estos elementos ocupan en la fábula" (2006, p. 15). Los actores y los espacios adquieren o se les dota de características específicas. Destaca también que todos estos elementos pueden relacionarse de otra manera ("simbólicas, alusivas, etc.").

De igual modo, García Jiménez considera que las unidades constitutivas de la historia son "los acontecimientos de uno a varios actores en sus escenarios (espacio y tiempo)" y la diferencia de la unidad mínima "de la historia es la necesaria combinación de un acontecimiento con uno o varios actores, un espacio y una duración". Asegura el autor que el concurso de los cuatro elementos resulta necesario y que nunca puede faltar ninguno (1996, p. 156).

Por tanto, la *historia* del relato estaría compuesta por el contenido (acciones y acontecimientos) y los existentes (personajes y espacios). García García (2006a) matiza que la forma del contenido se encuentra constituida por los *personajes, espacio, el tiempo y la acción*.

El *discurso* se identificaría con el plano de la *expresión*. Dicho plano (el discurso) se compondría de *espacio del discurso, tiempo del discurso, y los códigos cinematográficos*. Éste es básicamente el esquema que siguen todos los investigadores adscritos a la narratología.

La historia o plano del contenido, y el discurso o plano de la expresión, a su vez, se relacionan entre sí además según la forma y la sustancia de cada nivel. Es por ello que existirían la forma del plano del contenido, la sustancia del plano del contenido, la forma del plano de la expresión, y la sustancia del plano de la expresión. García García (2006a) lo expone de la siguiente manera:



Dentro del plano del contenido está la forma del contenido, donde se estudian los personajes, espacio, tiempo y acción; y la sustancia del contenido, o sea, a decir de Chatman, los referentes mismos, gentes, cosas... ya transformados por los códigos del autor. En cuanto al plano de la expresión, o sea, el discurso, la forma de la expresión se ocupa de la estructura de la transmisión narrativa; y la sustancia de la expresión incluye los materiales expresivos de cada manifestación narrativa, o sea, si se trata de la narrativa cinematográfica, de la imagen dinámica, la palabra, la música y los sonidos (García García, 2006a, pp. 8-9).

Desarrollaremos esta cuestión más adelante.

Gaudreault y Jost (2001) introducen el término *narratología modal* (cuyo descubridor sería, según ellos, Genette), a la que denominan también “narratología de la expresión”, diferenciándose de la *narratología temática*, la parte de la *narratología* del contenido según Gaudreault (citado en Gaudreault y Jost, 2001, p. 20). Aseveran, por tanto, que:

La primera trata ante todo de las formas de expresión según el soporte con que se narra: formas de la manifestación del narrador, materias de la expresión manifestada por uno u otro de los medios narrativos (imágenes, palabras, sonidos, etc.), y entre otros, niveles de narración, temporalidad del relato y puntos de vista.

La segunda trata más bien de la historia contada, de las acciones y funciones de los personajes, de las relaciones entre los “actuales”, etc. (Gaudreault y Jost, 2001, p. 20).

La denominación de *narratología de la expresión* se justifica por la preferencia del cine y el audiovisual en la investigación de dichos autores, “por oposición a la literatura o también al cómic- cuya manipulación da forma al relato y más tarde nos lo entrega” (Gaudreault y Jost, 2001, p. 20).

Genette (1989a, p. 85), plantea -en relación al discurso- la cuestión de los *problemas del relato*, en una división análoga a la de Todorov, clasificados en tres tipos: *tiempo*, *aspecto* y *modo*. Las cuestiones del *tiempo* hacen referencia a las relaciones existentes entre las estructuras temporales de la

*historia* y las del *discurso*: *orden*, *duración* y *frecuencia*, es decir, a las “infidelidades respecto del orden cronológico de los acontecimientos, y sobre las relaciones de concatenación, alternancia o «engarce» entre las diferentes líneas de acción constitutivas de la historia”. El *aspecto* se refiere a la relación del narrador con la historia y su percepción de la misma. Genette hace referencia con ello al punto de vista de la narración o, en términos del autor, la *focalización*. El *modo*, en cambio, tiene relación con la *distancia*.

Pasaremos a continuación a explicar con más detalle cada uno de los elementos de la historia y del discurso.

#### 2.2.4.2.1 Plano del contenido: historia

Según Chatman (1990), la historia quedaría constituida por el *contenido* o *cadena de* sucesos, junto a los existentes (personajes y escenario). En el plano del contenido, según la clasificación de Chatman, y como habíamos adelantado, se hallarían tanto la *forma del contenido* como la *sustancia del contenido*. La *sustancia del contenido* se correspondería con

aquel “conjunto de posibles objetos, sucesos, abstracciones, etc., que pueden ser «imitados» por un autor” (1990, p. 25). Mientras, la forma del contenido estaría conformada por los elementos de la historia narrativa, es decir, todos los *sucesos* y *existentes*. En el plano de la expresión, tenemos que diferenciar también entre la forma y la sustancia de la misma: la forma es el discurso narrativo en sí, mientras que la sustancia sería “su manifestación material: en palabras, dibujos o lo que sea” (Chatman, 1990, p. 24). En cuanto la historia, otros autores (basándose la clasificación de Chatman) sostienen que la historia de un discurso narrativo estaría compuesta por el espacio de la historia, el tiempo de la historia, los personajes y las acciones. García Jiménez opina que, la *historia narrativa* se caracteriza por ser “algo abstracto y convencional”, convencional porque “cada acontecimiento es un fenómeno exento”, guiado por el “pensamiento asociativo y el lenguaje de un autor”. Sería abstracto porque la historia procede “de una mente ordenadora” (García Jiménez, 1996, p. 155). Un concepto relacionado a esto sería el de diégesis: Genette emplea el término *diégèse*, que se refiere al “universo en el que sucede esta historia” (1989b, p. 376). Añade Genette

que “Ficticia o histórica, la acción de un relato o de una pieza dramática “ocurre”, como se dice bien, generalmente en un marco espacio-temporal más o menos precisamente determinado. (...) Este marco histórico-geográfico es lo que yo llamo la *diégèse*” (1989b, p. 377).

#### **2.2.4.2.1.1 Espacio**

##### **2.2.4.2.1.1.1 Definiciones**

Hallamos el primer componente de la historia en el *espacio*. Mieke Bal (2006) lo denomina lugar. Chatman explica que el espacio de la historia contiene existentes y diferencia entre el espacio *explícito* e *implícito* de la historia:

En las películas el espacio explícito de la historia en el fragmento del mundo que se muestra en la pantalla en ese momento. El espacio implícito de la historia es todo lo que para nosotros queda fuera de la pantalla pero que es visible para los personajes, o está al alcance de sus oídos, o es algo a lo que la acción se refiere (Chatman, 1990, p. 103).

Para Chatman (1990), el espacio de la historia “contiene existentes” (1990, p. 103). Este espacio (ya concretamente en el cine) mantiene relaciones análogas en cuanto a “objetos, dimensiones y relaciones” (1990, p. 104) con los de nuestra realidad, “al menos en dos dimensiones” (1990, p. 104). Chatman enumera las relaciones entre espacio de la historia y el discurso en torno a cinco o parámetros: *escala o tamaño; contorno, textura o densidad; posición; grado, clase, y zona de iluminación reflejada; claridad o grado de resolución óptica*.

Gaudreault y Jost (2001) conciben el espacio como una parte importante dentro del relato fílmico. Aseguran que es una “característica indefinible” y lo tienen en cuenta como un elemento tan importante dentro de la narración que “parece difícil concebir una serie de cualquiera de acontecimientos fílmicos que no estén, por su propia naturaleza, inscritos dentro de un espacio singular” (2001, p. 87). Tanto es así que para ellos “la unidad de base del relato cinematográfico, la imagen es un significante eminentemente espacial” (2001, p. 87). En la obra fílmica, existe una evidente primacía del espacio en

cuanto imagen, tal y como aseguran de Marchis y García Guardia. Según estos autores, el espacio se apoya tanto en la imagen como en el sonido, aunque “el sonido tiene un menor grado de componente espacial” (2006, p. 84). Para Guardia y de Marchis, el espacio “es, junto al tiempo, una dimensión imprescindible de toda narración basada en acontecimientos. Lo es, simplemente porque toda narración siempre se efectúa dentro de esas dos coordenadas” (2006, p. 83).

García Jiménez enumera algunas de las características del espacio de la historia: la *naturaleza* del espacio, es decir si es *exterior* o *interior*, natural o construido; la *magnitud*; la *calificación*, referente a la apertura o clausura del mismo, *vacíos* o *llenos*; la *identificación* o aquellos espacios “*referenciales, históricos, artístico-monumentales, espacios geográficos y topográficos, espacios siderales, internacionales, continentales, nacionales, locales, etc.*,” (1996, p. 349); *definición* (es decir, si es definido o indefinido); *finalidad* (que a su vez pueden ser referentes o inmanentes); *relación con otros espacios* (contiguos, por ejemplo); relación con los personajes (íntimos, *personales, sociales* o *públicos*); *relación con la*

*acción (decisionales, laborales, domésticos, etc.) y relación con el tiempo* (si son espacios *nocturnos, diurnos, etc.*).

#### 2.2.4.2.1.1.2 Figuración y abstracción del espacio

En la representación fílmica de los sueños observaremos que, en ocasiones, el espacio es perfectamente definido e identificable para el espectador. En otras ocasiones, el espacio no puede definirse ni identificarse. Consideraremos, por tanto, que el espacio onírico puede ser o bien figurativo, o bien abstracto. La implicación semántica de estos adjetivos, que en cierta manera implican una reducción a dos polos de una escala mucho más compleja, obliga a una revisión teórica de los denominados *grados de iconicidad* o *grados de abstracción*, denominación que varía según el autor.

Realizando un símil con el arte, la iconicidad se relaciona con la representación fiel de la realidad en el arte pictórico (para el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, *figurativo* denota aquella “representación o figura de otra cosa”) en oposición al arte abstracto. Éste último, según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, se refiere a

aquella “Modalidad artística que transcribe lo expresado acentuando los aspectos formales, estructurales o cromáticos, sin atender a la imitación material”.

Para Moles, cualquier “imagen se caracteriza, entre otros aspectos, por su grado de figuración que corresponde a la idea de representación a través de la imagen de objetos y seres conocidos intuitivamente a través de nuestra vista como pertenecientes al mundo exterior. Esta noción está ligada a una suerte de verosimilitud” (1991, p. 34). Moles estableció una escala de representación según el *grado de iconicidad*, el “opuesto del grado de abstracción, la condición de identidad de la representación en relación con el objeto representado” (1991, p. 35). Propone además una escala de iconicidad decreciente (Moles, 1991, p. 104) de más a menos figurativo, siguiendo una jerarquía basada en “abstracción progresiva”<sup>12</sup> (Moles, 1991, p. 103):

0. Descripción en palabras normalizadas con formas
1. Esquema de vectores en los espacios puramente abstractos.
2. Esquema de espacios complejos.
3. Esquema de formulación.
4. Organigrama.
5. Esquema de principio (electricidad y electrónica).
6. Vista “deslumbrada”.
7. Esquema anatómico o de construcción.
8. Dibujo o fotografía llamados “desviados”.
9. Fotografía o proyección realista sobre un plano.
10. Esquema bi o tridimensional reducido o aumentado.  
Representación concebida bajo la anamorfosis.
11. Modelo bi o tridimensional a escala.
12. El objeto mismo para designarse como especie.

Por otra parte, para Dondis (1980), los mensajes se articulan de tres formas o *niveles de obtención de información*:

---

<sup>12</sup> Moles advierte de que “Tomamos de preferencia nuestros ejemplos del universo geométrico, dejando provisionalmente de lado los esquemas temporales de los que el teatro o el cine ofrecen ejemplos importantes para ser estudiados separadamente” (1991, p. 103).

- *representacionalmente* – “aquello que vemos y reconocemos desde el entorno y la experiencia” (1980, p. 83).
- *abstractamente* – “cualidad cinestésica de un hecho visual reducido a sus componentes visuales y elementales básicos, realizando los medios más directos, emocionales y hasta primitivos de confección del mensaje” (1980, p. 83).
- *simbólicamente* – “el vasto universo de sistemas de símbolos codificados que el hombre ha creado arbitrariamente y al que adscribe un significado” (1980, p. 83).

Dondis encuentra similitudes entre estos tres niveles, ya que se hallarían interrelacionados, aunque también se encuentran características diferenciadas en cada uno de ellos, lo cual posibilita su análisis “tanto desde el punto de vista de su valor como táctica en potencia para la confección de mensajes, como desde el ángulo de su carácter en el proceso de la visión” (1980, p. 83).

Desde el punto de vista de la *representación*, el efecto realista se correspondería con una fotografía en color de un objeto determinado, que representa finalmente lo más aproximado a la experiencia de visionar dicho objeto real, pese a que dicha experiencia esté condicionada por la interpretación de cada sujeto: en esta línea también se pronuncia Villafañe, cuando advierte de que no ha de “confundirse esta manifestación icónica con la realidad misma por la simple razón, entre otras, de que no existe una percepción inocente o aséptica y, en este sentido, el observador media, con su conducta, el resultado visual” (2009, p. 40). Sin embargo, apostilla Dondis, ya a partir de la realización de una fotografía de un objeto existe implícito un *proceso de abstracción*. La fotografía en color involucra una graduación progresiva de la abstracción, un difuminado de detalles descartables en pos de una acentuación “de los rasgos distintivos” (1980, p. 87). Ello implica que el “proceso de abstracción es también un proceso de destilación, en el que se produce la reducción de factores visuales múltiples” (1980, p. 87). Este desvanecimiento de los detalles (1980, p. 88), que se

encamina hacia la *abstracción total*, puede darse de dos maneras:

- la *abstracción hacia el simbolismo*, que puede contener tanto un *significado experimental* como un *significado arbitrariamente atribuido*.
- la *abstracción pura*: “o reducción de la declaración visual a los elementos básicos que no guardan conexión alguna con cualquier información representacional extraída de la experiencia del entorno” (Dondis, 1980, p. 88).

Hablando de forma simbólica, Dondis asevera que la abstracción

hacia el simbolismo requiere una simplicidad última, la reducción del detalle visual al mínimo irreducible. Un símbolo, para ser efectivo no sólo debe verse y reconocerse sino también recordarse y reproducirse. Por definición, no puede suponer una gran cantidad de información detallada. (Dondis, 1980, p. 88).

Desde el punto de vista de la *abstracción*, en esta clase de reducción, dicha abstracción puede estar desprovista de conexiones con el *símbolo real* si la relación entre el símbolo y su significado es *arbitraria*. Es por ello que este proceso de *reducción* implica que cuanto “más representacional sea la información visual, más específica es su referencia; cuanto más abstracta, más general y abarcadora. Visualmente, la abstracción es una simplificación tendente a un significado más intenso y destilado” (Dondis, 1980, p. 91).

Pero Dondis también advierte, como se había esbozado con anterioridad, que puede producirse el caso en que la abstracción no mantenga “conexión alguna con datos visuales conocidos, sean ambientales o experienciales” (Dondis, 1980, p. 91), por lo que estaríamos hablando de una *abstracción pura*. Ambos tipos de abstracción pueden encontrarse en el ámbito de lo visual.

Cada nivel sería el más adecuado según qué tipo de representación (Dondis, 1980, p. 98).

Por su parte, en la delimitación del *grado de definición* de la imagen, Villafañe establece seis variables, de las cuales nos centraremos en la del *nivel de realidad*. Villafañe especifica que dicho parámetro descansa sobre la base de “la semejanza entre una imagen y su referente y que se expresa a través del grado de iconicidad el cual constituye una primera variable de definición icónica para la imagen fija-aislada. La iconicidad se puede evaluar, en sentido relativo, gracias a las llamadas *escalas de iconicidad*”, las cuales son “convenciones construidas” que representan una jerarquía de clases de imágenes con base a su *grado de iconicidad* (2009, pp. 39-40).

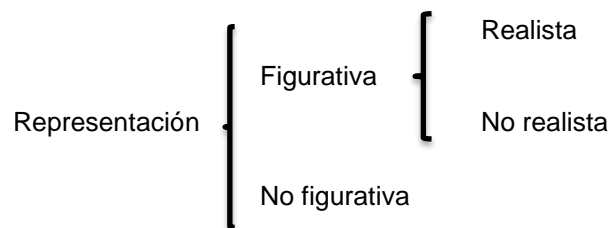
Cada salto de iconicidad decreciente supone que la imagen pierde alguna propiedad sensible de la que depende la citada iconicidad. La imagen natural posee todas las propiedades del referente, ya que cuando ésta se obtiene--tras el proceso de conceptualización- la percepción ha hecho su trabajo y ha completado fenoménicamente al estímulo.

Villafañe (2009, p. 41) establece 11 niveles de realidad (de menos a más realista):

1. Representación no figurativa
2. Esquemas arbitrarios
3. Esquemas motivados
4. Pictogramas
5. Representación figurativa no realista
6. Pintura realista
7. Fotografía en blanco y negro
8. Fotografía en color
9. Imágenes de registro estereoscópico
10. Modelo tridimensional a escala
11. Imagen natural

Las imágenes que se encuadren dentro del grado 6 o inferior son *imágenes creadas*. Las del grado 6 se inscriben dentro de la *representación figurativa realista* (Fig. 1).





**Figura 1: Esquema de grados de iconicidad. Fuente: adaptado de Villafañe, J. (2009). *Principios de teoría general de la imagen* (p. 42). Madrid: Pirámide.**

Para Villafañe, la condición para calificar una representación figurativa en oposición de una que no lo es, reside en que en la primera se *identifique el referente*

si no es así, nos encontramos ante una representación no figurativa. Si en el primer caso la representación restablece, además, las relaciones espaciales, estaremos ante una representación realista y si, por el contrario, dichas relaciones están alteradas el grado de iconicidad será menor y corresponderá al de la representación figurativa no realista (Villafañe & Mínguez, 2009, p. 42).

El siguiente grado en la escala hacia la pérdida de figuración, el pictograma, “significa la pérdida de todas las características sensibles del referente a excepción de su forma estructural”.(Villafañe y Mínguez, 2009, p. 42). Y según se avanza más, en los dos siguientes grados, mientras que los *esquemas motivados* aún contienen “relaciones orgánicas” (Villafañe y Mínguez, 2009, p. 42), no es ese el caso de los *esquemas arbitrarios*, aunque ambos tipos de esquemas entran dentro de la categoría de imágenes “por su plasticidad y, en segundo lugar, por la representación visual que hacen de la información” (Villafañe y Mínguez, 2009, p. 42).

Finalmente, se llegaría a la base de la escala, donde se sitúan las imágenes cuya representación es *no figurativa*,

la cual está conectada con la realidad al menos a través de las formas más elementales de la representación, como son los colores, las texturas, las líneas..., las cuales, lejos de ser consideradas signos arbitrarios o convencionales, se hallan en la realidad misma y aseguran, de esta manera, esa

conexión mínima entre ella y su imagen (Villafañe & Mínguez, 2009, p. 42).

#### 2.2.4.2.1.2 Tiempo

El tiempo de la historia se define como la línea temporal en la que tienen lugar los acontecimientos de la historia. El tiempo está constituido por los sucesos en orden cronológico. Cuando hablamos de cronología, nos referimos a la cronología de la diégesis.

García García define el tiempo de la historia como “el tiempo en que suceden los acontecimientos con su duración, orden y sucesión natural y lineal y con una única frecuencia, acontecimientos que se suceden en un tiempo cosmológico y en un contexto histórico determinado” (2006b, pp. 114-115). Lo distingue (como veremos más adelante) del tiempo del discurso, el cual “podrá ser fiel o no a este orden” (2006b, p. 115).

Para Prósper y Canet el tiempo de la historia “implica necesariamente una sucesión temporal, es decir, una cronología” (Prósper Ribes, 2004, p. 244).

Chatman (1990) diferencia el tiempo de la historia, es decir, “la duración de los supuestos sucesos de la narración” (1990, p. 66) o “tiempo de la trama” (1990, p. 65), del tiempo del discurso o “tiempo que lleva examinar el discurso” (1990, p. 65).

Chatman también revela que, con base en estos dos tipos temporales de la narración, existe un *AHORA* narrativo, mediante el cual se establece en la narración “una sensación de momento presente” (Chatman, 1990, p.66). Si existe un narrador que se hace visible y está *representado*, existirían dos *AHORAS*: el *ahora* del tiempo de la historia, y el *ahora* del tiempo del discurso (Chatman, 1990, p.66).

Veremos más adelante las relaciones entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. Aunque, como adelanta García Jiménez, “el tiempo de la historia narrativa es casi siempre menor que el tiempo referente, y el tiempo del discurso

menor que el tiempo de la historia, pero puede suceder lo contrario” (1996, p. 399).

García García distingue así varios tipos de tiempos de la historia o microtiempos, que componen la “resultante temporal de un relato” (2006b, p. 116):

- El *tiempo histórico* “donde se sitúa la acción o la ausencia de este tiempo histórico ya porque se le quiera dar un carácter intemporal o atemporal” (2006b, p. 116):
- El *tiempo de duración de las acciones*.
- El *tiempo de los personajes*.
- El tiempo *cosmológico*: “en cuanto que es de día o de noche, primavera o verano, hay un tiempo de reloj que te sitúa en la hora del día” (2006b, p. 117).
- La *actualidad* del tiempo histórico, es decir, si es presente, pasado o futuro “en cuanto corresponden a acciones que han sucedido, suceden o sucederán en una proyección del acontecer de la historia” (2006b, p. 117).

García Jiménez, en relación con el tiempo cosmológico expuesto en el párrafo anterior, menciona la denominada *condición planetaria*:

La condición planetaria aparece en el relato de imágenes cuando éstas asocian luz y tiempo. Hay luces diurnas, nocturnas y crepusculares, que introducen en la imagen misma modalidades de temporalidad, como ha sucedido ya en la pintura. La condición planetaria de la luz matiza la temporalidad de los escenarios (García Jiménez, 1996, p. 387).

#### **2.2.4.2.1.3 Personajes**

El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española precisa que los personajes, vocablo referido a las disciplinas del ámbito artístico, constituyen “Cada uno de los seres humanos, sobrenaturales, simbólicos, etc., que intervienen en una obra literaria, teatral o cinematográfica”.

Éste es uno de los conceptos más difíciles de delimitar según admite García Jiménez, que insiste en la dificultad de encontrar una definición adecuada y exacta:

El concepto de personaje es una de las categorías a la vez más necesarias y más oscuras de la poética. Desde Aristóteles hasta nuestros días no hay tipología que se precie que no se funde en una teoría más o menos explícita del personaje. Y siendo una de las categorías más oscuras por el hecho de que autores y críticos del hecho narrativo han venido mostrando un interés decreciente por ella como reacción contra aquella sumisión total al personaje en la narrativa del siglo XIX (1996, p. 276).

Por tanto, la noción del personaje ha sido una preocupación desde Aristóteles (2009, p. 71), autor que en su *Poética* va a denominarlos caracteres. Ya en el capítulo XV de dicha obra, opinaba que debían cumplir varias condiciones u objetivos:

- Bondad, es decir, que “Habrá carácter en un drama si (como se ha observado) lo que el personaje dice o realiza revela cierto designio moral, y un buen carácter si el propósito así revelado es bueno”.

- Adecuación.
- Similitud a la realidad.
- Coherencia.

Añade por ello que “Lo correcto, por tanto, en los caracteres así como en los incidentes del drama es buscar siempre lo necesario o lo probable; (...) que cuando tal personaje diga o haga tal cosa, sea la necesaria o probable consecuencia de su carácter”. Agrega Aristóteles que el carácter o personaje era uno de los seis elementos de la tragedia, junto al argumento, los caracteres la elocución, la manera de pensar, el espectáculo y la composición musical. Para Konigsberg, los personajes constituyen todas las “personas ficticias que aparecen en una película, incluyendo héroes, heroínas, villanos, papeles de reparto y papeles con o sin diálogo” (2004, p. 407). Chatman señala que el personaje como objeto de estudio fue retomado por formalistas rusos y estructuralistas franceses, cuyas posturas sobre el concepto de personaje se acercan bastante a las de Aristóteles. Chatman cita así a Barthes, quien (como estructuralista) opina que “la noción de personaje es secundaria, totalmente subordinada a la noción

de trama” (citado en Chatman, 1990, p. 123). Chatman también asegura que Todorov, Bremond y Greimas caracterizan al personaje “por su participación en una esfera de acciones, siendo tales esferas típicas y estando limitadas a un número y sujetas a la clasificación” (citado en Chatman, 1990, p. 123).

Existe una gran variedad de tipologías referidas al personaje. García Jiménez (1996, p. 284) propone la siguiente clasificación, basada en la clasificación de los signos por parte de los semiólogos: signos referenciales, signos deícticos o conectores (según la terminología de Jakobson), y signos anafóricos. En consecuencia, el personaje puede ser referencial, y dentro de éste puede ser *histórico*, *mitológico*, *alegórico* y *social*.

#### 2.2.4.2.1.4 Acciones

El cuarto elemento constitutivo de la historia del relato es la *acción*.

Peña Timón, al establecer una primera toma de contacto en el término, determina que la “acción narrativa”

es la representación icónico-textual de las actuaciones, tanto espontáneas como previstas, que lleva a cabo de forma intencional un 'personaje narrativo' en el transcurrir de una 'historia', bien ficticia o de referente natural, con el fin de obtener un 'objeto' deseado o creído (p. p. de creer: *credere*). Estas actuaciones son las que componen las acciones que construyen la historia (Peña Timón, 2006, p. 70).

García Jiménez dice que la acción narrativa puede delimitarse de una manera más concreta si se estudian

por sus relaciones de contradicción que por sus relaciones de contrariedad. **Acción se opone a inacción**, pero no se opone a pasión. En sus aplicaciones a la acción narrativa la

noción de pasión incluye las ideas de pasividad y pasionalidad, que conviene distinguir claramente. En la pasividad el sujeto se convierte en mero objeto de la acción y, en cambio, en la pasionalidad el sujeto paciente sigue siendo un sujeto eminentemente activo (García Jiménez, 1996, p. 328).

Mientras Casetti y Chio lo denominan *acontecimiento*, para Chatman es *suceso*, pero para todos ellos constituye un *cambio de estado* (Canet y Prósper, 2009, p. 44). Chatman se plantea la diferencia entre *sucesos* y *acontecimientos*. Para Chatman, los sucesos pueden ser o acontecimientos o acciones. Este autor equipara las acciones a los actos. Para él, acción se define como “un cambio de estado causado por un agente o alguien que afecta a un paciente” (1990, p. 46). En otras palabras, como explican Canet y Prósper, “es un tipo de suceso cuyo responsable es el propio sujeto que lo protagoniza” (Canet y Prósper, 2009, p. 44). El personaje equivale a todo aquel paciente afectado por una acción significativa para la historia. La figura del personaje se refiere para Chatman al “sujeto narrativo, aunque no necesariamente

gramatical, del predicado narrativo” (1990, pp. 46-47). Las clases de acciones que ejecuta el personaje pueden ser de varios tipos: *físicos no verbales*, *comentarios*, *pensamientos*, *sentimientos*, *percepciones* y *sensaciones*. El acontecimiento se diferencia de la acción en que el cambio de estado ya no implica un sujeto narrativo, sino un objeto del predicado, que puede ser tanto un *personaje* como *otro existente*. El personaje en este caso es “el afectado y no el que efectúa” (1990, pp. 47).

Sobre lo anterior se desarrollarían dos tipos de personajes: los activos, o “fuente directa de la acción” (Canet y Prósper, 2009, p. 44) y los pasivos, “que en lugar de caracterizarse por su capacidad de actuar, lo hace como personaje que fundamentalmente reacciona a las circunstancias externas que le afectan” (2009, p. 44). Bremond, citado por Canet y Prósper (2009, p. 44), postula una clasificación similar del personaje: los primeros comienzan la acción, mientras que los segundos son influidos por la misma. En una clasificación similar se expresa García Jiménez cuando advierte que:

El concepto de acción narrativa se define mejor por sus relaciones de contradicción que por sus relaciones de contrariedad. Acción se opone a inacción, pero no se opone a pasión. En sus aplicaciones a la acción narrativa la noción de pasión incluye las ideas de pasividad y pasionalidad, que conviene distinguir claramente. En la pasividad el sujeto se convierte en mero objeto de la acción y, en cambio, en la pasionalidad el sujeto paciente sigue siendo un sujeto eminentemente activo (García Jiménez, 1996, pág. 328).

García Jiménez considera que la acción narrativa, desde el punto de vista del relato verbal, puede expresarse con “tres matices o formulaciones visuales” (1996, p. 329):

- Activa: “la actividad externa es el significante de la acción externa; la actividad externa es el significante de la acción interna” (1996, p. 329).
- Pasiva: “la inactividad externa es el significante de la inacción interior (= pasividad)” (1996, p. 329).
- Deponente: “la inactividad externa es el significante de la acción interior (= pasionalidad)” (1996, p. 329).

#### 2.2.4.2.2 Plano de la expresión: discurso

Hemos ofrecido algunas definiciones previas de discurso, el cómo en la narración. Jesús García define el discurso como

el flujo de imágenes, sonidos y otros elementos portadores de significación, que asumen la función de configurar textos narrativos, es decir, textos cuyo significado son las historias. La imagen y el sonido, en cuanto significantes discursivos, es decir, en cuanto signos de la secuencialidad narrativa, exhiben tres propiedades fundamentales, que los acreditan como capaces de conformar un relato: el orden, la duración y la frecuencia (García Jiménez, 1996, p. 17).

El *discurso* consistiría en la forma en la está estructurada la historia, cómo se presenta. Esto implica que pueden alterarse el orden de presentación de ciertos elementos que la historia son lineales.

Según Chatman (1990), el discurso estaría compuesto tanto de la *forma de la expresión* como de la *sustancia de la expresión*.

La sustancia *de la expresión* estaría constituida a su vez por aquellos medios utilizados para transmitir la *historia*, mientras que la forma de la expresión trataría del discurso narrativo en sí, es decir, de su *manifestación*.

#### **2.2.4.2.2.1 Tiempo del discurso: orden, duración, frecuencia**

Para Genette (1989a), se generan tres tipos de relaciones entre el tiempo de la historia y el discursivo, revelándose así varias relaciones. Existen, pues, tres tipos, que se establecen dependiendo de la categoría desde la cual se estudiase: *orden*, *duración*, y *frecuencia*. García García lo expresa en otros términos: “así pues los tiempos del relato pueden reorganizar el tiempo de la historia, sin necesidad de seguir la línea lógica temporal de la misma” (2006b, p. 114).

García García destaca la “flexibilidad del tiempo del relato audiovisual” en cuanto al tiempo discursivo”, ya que “Los materiales audiovisuales permiten ordenarlos de muy diversa

forma, sin que se pueda determinar una forma ni única, ni fija de organización textual”, todo ello gracias al montaje, concepto que explicaremos más adelante (2006b, p. 116).

Bordwell opina que el espectador se encuentra sometido al tiempo, ya que en el visionado del film, “el espectador se somete a una forma temporal programada. En circunstancias normales, la película controla absolutamente el orden, la frecuencia y la duración de la presentación de los acontecimientos” (1996, p. 74).

##### **2.2.4.2.2.1.1 Orden**

El *orden* supone el primer tipo de relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. Tiene que ver con la forma en la cual se presentan, dentro del texto narrativo, los acontecimientos respecto al orden cronológico lineal de la historia. Se constituyen principalmente en dos tipos: *sin anacronía*, y con *anacronía*, la cual a su vez son de dos tipos, *analepsis* y *prolepsis*. La anacronía interrumpe el flujo temporal del discurso para introducir un relato que hace referencia al pasado (en este caso, analepsis) o al futuro (prolepsis). La



*analepsis*, es decir, que el tiempo del relato principal se interrumpa discursivamente para insertar un tiempo anterior respecto del relato principal, mientras que si el relato insertado pertenece al futuro respecto al relato principal, nos referiremos a una *prolepsis*.

En esta interrupción respecto del relato principal, hay que tener en cuenta tanto el alcance (la “distancia temporal”) y amplitud (“duración de historia”) de esa *analepsis* o *prolepsis*. (Genette, 1989a, p. 103). Otros autores prefieren usar el término *flashback* y *flashforward*, respectivamente. García Jiménez comenta, desde una perspectiva más audiovisual, sobre la *secuencia anacrónica* que:

La imagen en la representación del tiempo no sólo se somete a las limitaciones y contingencias del lenguaje elíptico. Con frecuencia esa discontinuidad resultante del discurso traiciona simultáneamente la sucesividad lineal y la percepción empírica de la dirección del tiempo. La estructura narrativa descansa en una nueva experiencia del fenómeno temporal. La imagen reproduce en presente (re-presenta) la vivencia

del pasado o anticipa la vivencia del futuro. Estructuralmente en esto consiste la **secuencia anacrónica** (García Jiménez, 1996, p. 399).

Chatman, basándose en la clasificación de Genette, distingue entre secuencia normal, es decir, aquella que tiene el cuya ordenación temporal coincide con la secuencia temporal de la historia, y las *secuencias anacrónicas*, que puede ser *analepsis*, si se altera el orden para “recordar sucesos anteriores” (Chatman, 1990, p. 67) o *prolepsis* si, al contrario, se interrumpe la secuencia cronológica narrativa para insertar hechos futuros respecto al relato principal (1990, p. 67).

La *analepsis*, por tanto, consistiría en

la asignación e injerencia espúrea de un tiempo de la historia narrativa en pasado, en contraste con dos presentes: el de la historia que se interrumpe y el del discurso de la imagen. Éste se responsabiliza, por consiguiente, de dos formas de contenido temporal en la historia: e presente de la historia que se interrumpe y el pasado del *flashback*, que irrumpe en el flujo discursivo de la imagen.

El resultado de la **analepsis** es, sin llegar a perder la vivencia del **now** de la historia que se está contando, la sensación de volver a vivir momentos ya vividos; (...) Nada impide al narrador configurar un fenómeno de perspectiva temporal invertida mediante *flashbacks* encapsulados unos en otros "en abismo" (García Jiménez, 1996, p. 400).

La prolepsis, en cambio, se constituye en

el desdoblamiento del tiempo del discurso en dos segmentos (ambos en presente) para que, sin perder la vivencia actual del presente o now de la historia que se interrumpe, uno de ellos se responsabilice de contenido temporal de la historia en futuro. El resultado pragmático de la prolepsis es la vivencia anticipada (en presente) de hechos que todavía no han acaecido (García Jiménez, 1996).

Genette admite que la "anticipación, o prolepsis temporal, es manifiestamente mucho menos frecuente que la figura inversa, al menos en la tradición narrativa occidental" (1989a, p. 121); Existiría un tercer tipo, término también heredado de Genette: la *silepsis*, que son "fenómenos caracterizados por una relación

no cronológica. La ambigüedad de su estatuto narrativo estriba precisamente en eso, en que el tiempo no sea un elemento pertinente de su compromiso secuencial (**a-cronía**)" (García Jiménez, 1996, p. 400). Genette establece una jerarquía relacionada con las anacronía entre el relato principal y el correspondiente a la anacronía, distinguiendo así entre relato primero y segundo:

Toda anacronía constituye con relación al relato en que se inserta -en que se injerta- un relato temporalmente secundario, subordinado al primero (...) llamaremos «relato primero» el nivel temporal de relato con relación al cual una anacronía se define como tal (Genette, 1989a, p. 104).

Una anacronía puede estar dentro de otra anacronía, por lo que ésta puede "hacer el papel de relato primero con relación a otra a la que sostenga" (Genette, 1989a, p. 104). Es por ello que las relaciones pueden llegar a ser complejas entre las distintas narraciones dentro del relato.

#### 2.2.4.2.2.1.2 Duración

Por *duración* se refiere Genette (al menos en el texto narrativo) a la diferencia entre la duración del tiempo cronológico de la historia y el tiempo de lectura del discurso: por supuesto, dicha diferencia se percibe más claramente en el medio cinematográfico.

La duración constituye uno de los pilares en los que se basa la construcción del relato audiovisual, como sostienen Canet y Prósper. Según Hitchcock, si “la puesta en escena existe en el cine es, o bien para contraer el tiempo, o bien es para dilatarlo según nuestras necesidades, a voluntad” (Truffaut, citado en Canet y Prósper, 2009, p. 247). Las relaciones que se establecen, en cuanto a duración, entre el tiempo del discurso y el tiempo de la historia son:

- Tiempo equivalente: la duración del tiempo de la historia (TH) y del tiempo del discurso (TD) es la misma. Por tanto  $TH=TD$ .

- Tiempo reducido: la duración del tiempo del discurso es menor que la duración del tiempo de la historia. Por lo tanto  $TD<TH$ .
- Tiempo expandido: La duración del tiempo del discurso es mayor que la duración del tiempo de la historia. Por tanto  $TD>TH$  (Canet y Prósper, 2009, p. 247).

Existen tres posibilidades principales: que el *tiempo del discurso* sea equivalente que el tiempo de la historia (que es un hipotético) y nos estamos refiriendo entonces a una *isocronía*, o bien a alguna de las otras dos posibilidades englobadas dentro de las denominadas *asincronías*: que el tiempo del discurso sea mayor que el tiempo de la historia (con lo que estaremos hablando del *tiempo dilatado*), o bien que el tiempo del discurso sea menor que el tiempo de la historia, o *tiempo condensado*. Éste, a su vez, podría manifestarse mediante técnicas: el *sumario* y la *elipsis*. Mientras que el *tiempo dilatado* podría establecerse a través de la *pausa* y la *dilatación*.

Genette denomina a la *pausa*, *escena*, *sumario* y *elipsis* “los cuatro movimientos narrativos”: en los extremos se situarían la

elipsis y la pausa descriptiva, apareciendo “dos intermediarios”, la escena y el sumario (éste última “abarca con gran flexibilidad de régimen todo el campo comprendido entre la escena y la elipsis (Genette, 1989a, p. 151).

Ya en el medio visual, y aplicado a cada plano, resulta posible ampliar o reducir el tiempo por medios mecánicos mediante el rodaje o la grabación a alta velocidad, que al reproducir la población normal daría lugar al efecto conocido como cámara lenta, y al contrario resultaría en la grabación a velocidad lenta, que al reproducirlo proyectar la velocidad de proyección normal<sup>13</sup>, daría como resultado el efecto conocido como cámara rápida. Es por ello que García Jiménez (1996) también incluye la velocidad de los planos como uno de los mecanismos para influir en la duración del discurso. Genette ejemplifica la diferencia en cuanto a la duración del discurso y la duración de la historia en los textos literarios, ya que “Una duración -la de la historia- medida en segundos, minutos,

<sup>13</sup> “En el caso de películas sin sonido, 16 ó 18 fotogramas por segundo (...) pero, para que se produzca una reproducción del sonido eficaz, las copias con bandas de sonido pasan a 24 fotogramas por segundo” (Königsberg, 2004, pp. 454-455).

horas, días, meses y años, y una longitud -la del texto- medida en líneas y en páginas” (1989a, p. 145). El *relato isocróno* es, para Genette, un hipotético “relato de velocidad igual, sin aceleraciones ni aminoraciones, en que la relación duración de historia /longitud de relato permanecería siempre constante” (1989a, pp. 145-146). Y cuando dice *hipotético*, se refiere a que es bastante difícil -casi imposible- encontrar un relato que implique una “variación de velocidad”, porque “un relato puede prescindir de anacronías, pero no puede existir sin *anisocronías* o, si se prefiere (como es probable), sin efectos de ritmo” (1989a, pp. 145-146).

En el campo audiovisual, la expansión o contracción del tiempo puede realizarse mediante medios narrativos: en el caso del tiempo expandido, mediante la dilatación y la ampliación, o por medio de efectos audiovisuales, como es el caso de la cámara lenta, dispositivo que procedemos a analizar. Canet y Prósper dicen de la cámara lenta que “A través de efectos se alarga la duración de un acontecimiento de forma que se establece una diferencia entre el tiempo del discurso y el tiempo de la imagen. Por ejemplo, cuando hay efecto de pausa o ralentización de la

imagen, el tiempo del discurso es mayor que el tiempo de la historia” (2009, p. 248).

García Jiménez concibe la cámara lenta y la cámara rápida como recursos capaces de influir en el tiempo discursivo desde la velocidad de cámara:

El tiempo de la historia narrativa es casi siempre menor que el tiempo referente y el tiempo del discurso menor que el tiempo de la historia, pero puede suceder lo contrario. En el primer caso la imagen representa el tiempo condensado; en el segundo, el tiempo dilatado (García Jiménez, 1996, p. 399).

Esta variante de duración realizada por medios mecánicos, y por tanto, la variación de la velocidad de rodaje que incide sobre los efectos a la hora de la proyección, son efectos de imagen utilizados para los sueños<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Como se verá más adelante, en el *Capítulo 4*, hemos creado un apartado de efectos en el que no se ha tenido en cuenta la velocidad de cámara como tal. Hemos preferido incluir este efecto como el modo pertinente en la

Como asevera García Jiménez, el efecto de cámara lenta o *slow-motion* se logra al incrementar la velocidad de la cámara, resultando en la proyección el efecto de cámara lenta o *slow motion*, un “discurso ralentizado, con el que la imagen muestra las torsiones de un atleta en su salto de pértiga dura más que el tiempo referente” (1996, p. 399). Sánchez Noriega denomina cámara lenta a toda

filmación a una velocidad superior a 24 fotogramas por segundo tiene como resultado en el momento de la proyección, u movimiento ralentizado. Se realiza con cámaras especiales capaces del filmar a 300 imágenes por segundo. Se emplea con valor enfático en las secuencias de acción del cine de género y resulta excepcional –por su negación de la experiencia dela visión humana- en el cine realista (Sánchez Noriega, 2010, p. 712)

---

velocidad del tiempo del discurso, a efectos prácticos, para una mejor adaptación a los estudios narratológicos.

Por el contrario, la contracción del tiempo discursivo por medios mecánicos se realizaría mediante la cámara rápida o *acelerado*, que consiste en aquel

Movimiento de la acción más rápido en la pantalla que en la realidad conseguido por cambio de la velocidad de rodaje. Suele tener efectos cómicos y en obras de cine silente es el resultado de una conversión errónea en la proyección. En algunas películas actuales hay secuencias con aceleraciones imperceptibles destinadas a dotar de mayor ritmo a la acción (Sánchez Noriega, 2010, p. 707).

#### 2.2.4.2.2.1.3 Frecuencia

El tercer tipo de relación entre el tiempo de la historia el discurso se articularía según la *frecuencia*. Gaudreault y Jost (2001) conciben *frecuencia* como “la relación establecida entre el número de veces que se evoca tal o cual acontecimiento en el relato y el número de veces que se supone que ocurre en la diégesis” (2001, p. 130). García Jiménez (1996) se refiere a la *frecuencia* como el “tercer elemento pertinente para apreciar la

relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso es la frecuencia”.

Puede, a su vez, clasificarse en cuatro tipos. Según Genette, Gaudreault y Jost, y García Jiménez, estos tipos consisten en la *singularidad* o *relato singulativo*, la *múltiple singularidad*, la *interactividad* o relato iterativo y la *repetitividad* o *relato repetitivo*:

- a) El relato *singulativo*: consiste en “*contar una vez lo que ha ocurrido una vez*” (Genette, 1989a, p. 173). Es la más frecuente en la narrativa.
- b) Una variante del relato *singulativo* consiste en “*Contar n veces lo que ha ocurrido n veces*” (Genette, 1989a, p. 174). Otros autores la denominan *singularidad múltiple*.
- c) *Relato iterativo*, que según Genette es exponer “*contar una vez (o mejor, en una sola vez) lo que ha ocurrido n veces*”. En su traslación cinematográfica, Gaudreault y Jost admiten que resulta difícil encontrar un ejemplo, ya que “la imagen no dispone de tiempo gramatical, no es fácil expresar que una acción mostrada en pantalla vale

por muchas acciones similares” (2001, p. 132). Además los “*raccords* también pueden construir un relato iterativo sin la ayuda de las palabras (Gaudreault y Jost, 2001, p. 132; Genette, 1989a). Por último, hay que destacar que la secuencia iterativa no equivale al sumario (Gaudreault y Jost, 2001, p. 133).

- d) *Recurrente* o *Repetitiva* consistiría en (Genette, 1989a, p. 175) “*Contar n veces lo que ha ocurrido una vez*” (1989a, p. 174).

#### 2.2.4.2.2.2 Espacio del discurso: *fuera- de-campo* y *punto de vista*

##### 2.2.4.2.2.2.1 Fuera-de-campo

Antes de exponer el concepto de fuera-de-campo, es necesario delimitar el significado de dos términos relacionados, el cuadro y el campo. El cuadro, según Villafañe y Mínguez

es el elemento que marca esa operación de selección consistente en acotar o limitar el espacio que es objeto de

nuestro interés. El cuadro es el límite de la imagen, la frontera que separa aquellos elementos importantes que constituyen el campo visual, de los que no tienen esa consideración privilegiada, aunque (...) también hay elementos no mostrados o no visibles que sí son importantes para el relato (Villafañe y Mínguez, 2006, p. 183).

Aumont, citado por Villafañe y Mínguez, define *marco* como “frontera de la imagen” (2006, p. 184).

El concepto de cuadro está relacionado con el de campo, ya que el campo es aquel espacio que se encuentra delimitado por el cuadro. Explicado de otro modo, el “interior del cuadro recoge una porción del espacio imaginario o representado y es precisamente ese trozo de espacio lo que denominamos *campo*” (Villafañe y Mínguez, 2006, p. 184).

La imagen cinematográfica está encerrada dentro de campo. Por lo tanto hemos de tratar, desde el punto de vista del plano, los componentes que configuran el espacio fílmico.

El espacio surge a partir del plano, por lo tanto, afectan diversos dispositivos narrativos a la configuración de éste: por ejemplo, la profundidad espacial y profundidad de campo: la figura y fondo; la utilización del fuera campo; la composición del encuadre; el enfoque y desenfoque; y los movimientos y desplazamientos de la cámara” (Prósper Ribes, 2004, p. 31).

Al ser la imagen cinematográfica proyectada en dos dimensiones, esta cuestión constituye uno de los temas estrella en psicología de la Gestalt. Arnheim arroja luz sobre este tema con las siguientes palabras:

“la bidimensionalidad como sistema de planos frontales está representada en su forma más elemental por la relación de figura y fondo. Aquí no se tiene en cuenta más que dos planos. Uno de ellos ha de ocupar más espacio que el otro y de hecho tiene que ser ilimitado; la parte directamente visible del otro tiene que ser más pequeña y estar delimitado por un orden. Uno de ellos se sitúa delante de otro. Uno es la figura y el otro es el fondo” (Arnheim, citado en Canet y Prósper, 2009, p. 324).

La figura-fondo implica una profundidad conseguida por superposición, a través de una figura y por supuesto, un fondo. En segundo lugar, se habla de la referencia espacial en la que están situados personajes y objetos: ese espacio los contextualiza. Por último, se indica que la figura fondo establece una relación jerárquica entre los personajes (Canet y Prósper, 2009, p. 320).

También el *espacio del discurso* mantiene algunas relaciones singulares con el espacio de la historia. Hablando en términos cinematográficos, una parte del espacio se sitúa dentro de los bordes de la pantalla y otra fuera: nos referimos a espacio en campo y *espacio fuera de campo*, respectivamente.

El concepto de *fuera de campo* ha sido tratado por varios autores, entre ellos Noël Burch. Para ello transcribimos su definición:

Puede ser útil, para comprender la naturaleza del espacio en el cine, considerar “que se compone de hecho de dos espacios: el que está comprendido en el campo y el que está



fuera de campo. (...), la definición del espacio del campo es extremadamente sencilla: está constituido por todo lo que el ojo divisa en la pantalla. El-espacio-fuera-de-campo es, a este nivel de análisis, de naturaleza más compleja. Se divide en seis “segmentos”: los confines inmediatos de los cuatro primeros segmentos están determinados por los cuatro bordes del encuadre: son las proyecciones imaginarias en el espacio ambiente de las cuatro caras de una “pirámide” (aunque esto sea evidentemente una simplificación). El quinto elemento no puede ser definido con la misma (falsa) precisión geométrica, y sin embargo nadie pondrá en duda la existencia de un espacio-fuera-de-campo “detrás de la cámara”, distinto de los segmentos de espacio alrededor del encuadre, incluso si los personajes lo alcanzan generalmente pasando justo por la derecha o por la izquierda de la cámara. Por fin, el sexto segmento comprende todo lo que se encuentra detrás del decorado (o detrás de un elemento del decorado): se llega a él saliendo de una puerta, doblando una esquina, escondiéndose detrás de una columna... o detrás de otro personaje. En el límite extremo, este segmento de espacio se encuentra más allá del horizonte (Burch, 1998, p. 26).

En otras palabras, Burch (1998) concibe lo diegético como la suma de lo que se incluye dentro y lo que existe fuera de campo, además de lo que no se puede observar del decorado por hallarse detrás de éste o de algún componente del mismo. El autor considera así que el *fuera de campo* se constituye por los cuatro bordes de la pantalla, además de lo que existe (pero no vemos) detrás de la cámara y también lo que existe (pero tampoco vemos) detrás del decorado. En cuanto a la imagen, asegura Burch, el director tiene tres fórmulas a su disposición para introducir ese *espacio-fuera-de-campo*: mediante las *entradas y salidas de campo*, a través de la *mirada “off”* y mediante los personajes incluidos dentro del encuadre, pero que tengan algunas partes de su cuerpo fuera del mismo (Burch, 1998, pp. 27-29). Villafañe y Mínguez conciben el fuera campo como “todo aquello que, no formando parte propiamente del cuadro visible, es conceptualizado por el espectador como un elemento más del campo visible” (2006, p. 185).

Pascal Bonitzer por su parte, alega que en “el cine, el proceso en cuestión depende estrechamente de una función esencial

del espacio fílmico, el espacio off, el espacio fuera de campo. Esta función está ligada a la estructura de la pantalla. Siempre hay algo “oculto” en el espacio del film. El espectador está atrapado en las chicanas del montaje y de la toma, ya está en el laberinto” (2007, p. 57). Prósper (2004, p. 31) destaca las maneras básicas de crear espacio fuera del campo diegético, y son:

- a) desplazamientos de personajes, objetos o semovientes:
  - a. Salir o entrar en plano rozando cámara
  - b. Salir o entrar en campo horizontalmente
  - c. Salir o entrar en campo verticalmente.
- b) miradas y gestos de personajes
- c) sonido
  - a. Personaje en campo que habla a fuera de campo o emite un sonido
  - b. Personaje fuera de campo que emite un sonido
  - c. Música diegética
  - d. Efecto de sonido diegético
- d) escenografía
- e) parte visible de personajes, objetos y semovientes.

El cine actual es un medio audiovisual, lo que implica que además de la imagen se incluya el sonido, una herramienta auxiliar a la hora de crear el espacio sonoro fuera campo. Sánchez Noriega distingue entre sonidos *diegéticos* y no diegéticos<sup>15</sup>. Los primeros los observamos “cuando la fuente del mismo está en el espacio de la imagen porque pertenece al mundo de la historia (voz de personajes, voz over, música de una radio, ruido de una puerta)” y tienen “la exigencia del realismo o al menos ha de ser coherente con el espacio dramático” (2010, p. 37). Por otro lado, los no diegéticos no están sometidos “a regla alguna en cuanto viene dado por la libre voluntad del cinematografista. Más precisamente se suele distinguir entre los sonidos *in* (diegética, cuya fuente se visualiza), *off* (diegético, cuya fuente está fuera de campo), y *over* (el sonido que no procede del espacio físico de la trama y el no diegético)” (Sánchez Noriega, 2010, p. 37). Un sonido diegético puede convertirse en uno no diegético (Sánchez Noriega, 2010, p. 37).

---

<sup>15</sup> Más adelante se aclarará el concepto diegético.

El sonido *in* es siempre diegético, y depende de dos criterios, del sincronismo, y de la redundancia, para que tal sonido pueda clasificarse como *in*: “lo que escuchamos puede corresponder exactamente al movimiento de los labios que vemos simultáneamente, ser sincrónico, sin que, por ende, se corresponda con la idea que nos hemos hecho del ser humano representado” (Gaudreault y Jost, 2001, p. 81).

El sonido *off* puede ser tanto diegético como extradiegético. La fuente que produce el sonido no aparece en pantalla. Según García Jiménez (1996, pp. 103-104), se puede clasificar a su vez en:

- *Elíptico*, en el que la fuente sonora es diegética, el espectador visiona la fuente en pantalla en primer lugar para después desaparecer de la visión.
- *Citado*, en el que la fuente sonora no está presente ni lo ha estado en pantalla, pero basado en el texto es posible ubicarlo. Estos

sonidos los escuchan al mismo tiempo tanto personaje como espectador.

- *Suspensivo*: es el caso contrario al elíptico, en el que tanto espectador como personajes perciben el sonido, por lo tanto, es diegético, pero el espectador en un primer momento desconoce la fuente sonora, pero más adelante conocerá su ubicación.
- *Extradiegético*: se refiere a aquel sonido cuya fuente sonora no se halla en la diégesis del film, y cuyo ejemplo más destacado es el del “narrador heterodiegético”.

El sonido *over* es siempre extradiegético, y por lo tanto, está fuera de la diégesis. Se trata de aquel caso en que el espectador percibe un sonido pero no así los personajes. Un ejemplo de sonido *over* es el de la música extradiegética insertada para intensificar la cualidad dramática de las escenas.

El ejemplo más conocido es la música extradiegética, es decir, situada en el film "por el autor con fines estéticos o dramáticos" (García Jiménez, 1996, p. 104). Se cuestiona Joan Marimón Padrosa la razón de su aceptación como convención pese a ser poco "realista", a diferencia de lo que sucede en los filmes del género musical, en el que los actores, sin razón aparente y en un determinado momento, comienzan a cantar.

Una posible explicación radica en el tradicional poder de la música como vehículo emotivo. La música está integrada en la ficción desde hace miles de años y el cine recoge esta herencia. La música extradiegética es una herramienta eficaz para conseguir manipular las emociones de los espectadores (Marimón Padrosa, 2014, p. 209).

Concretamente, al referimos de la voz de los personajes, también podemos clasificar, de manera análoga al sonido en general, según se trate de voz *in*, voz *off* y voz *over*.

Konigsberg realiza una descripción algo superficial al asegurar que la voz en *off* es aquella "que se escucha en el transcurso

de una escena pero que no pertenece sincrónicamente a ningún personaje que esté hablando en pantalla" (2004, p. 578).

Mientras, como habíamos expuesto antes, García Jiménez (1996, pp. 103-104) prefiere usar el término en *off* para designar a la voz procedente del narrador heterodiegético (aquella instancia narradora distinta a la de los personajes de la diégesis).

Sánchez Noriega también asume dicha tipología, para quien la voz o *sonido over* es aquel:

*Componente de la banda sonora de carácter no diegético, que pertenece al discurso pero no a la historia y, por tanto, no es oído por los personajes. La música habitual y la voz narradora no identificable con un personaje son sonidos over* (Sánchez Noriega, 2010, p. 744).

En cambio, la voz o el sonido en *off* calificaría a aquel "Componente sonoro cuya fuente se encuentra en el espacio

dramático, pero fuera del campo en el momento en que se oye (ha sido visto en un plano anterior o lo será en otro posterior)” (2010, p. 744).

Sánchez Noriega, concretamente en relación con la voz en *off*, engloba a aquellas que pueden presentarse en cuatro situaciones:

- a) Proceder de una voz *in* del plano anterior o del siguiente que se solapa por *raccord* sonoro;
- b) Ser expresión de las imágenes mentales de un personaje que, por ejemplo, lee un texto y no lo verbaliza en la diégesis;
- c) Constituir el hilo del narrador autodiegético que inserta fragmentos de carácter sumarial; y
- d) Ser una voz extradiegética con el autor que se dirige al narratario.

(Sánchez Noriega, 2010, p. 38)

Gaudreault y Jost, sin embargo, conciben una clasificación que incluye estos mismos términos empleados, pero con unas pequeñas diferencias, con base a dos criterios: si la voz del

personaje está presente o no dentro del campo, y si el narrador está ausente dentro del espacio y tiempo correspondientes a las imágenes que se están visionando. La voz *in* se refiere a aquella voz que emana directamente de los personajes y que se puede observar “dentro del propio campo” (Gaudreault y Jost, 2001, p. 81)<sup>16</sup>. “La voz en *off* designará la voz del personaje fuera de encuadre que, sin embargo, se halla en el espacio contiguo (como en el campo-contracampo)” (Gaudreault y Jost, 2001, pp. 81-82). En cambio, la voz *over* se refiere a aquellos *enunciados orales* que

vehiculan cualquier porción del relato, pronunciados por un locutor invisible, situado en un espacio y un tiempo que no sean los que se presentan simultáneamente a las imágenes que vemos en la pantalla (Kozloff, citado en Gaudreault y Jost, 2001, p. 82).

Stam también coincide con Gaudreault y Jost en el empleo de la palabra “*over*” donde otros autores emplean “*off*”, y equipara

---

<sup>16</sup> Gaudreault y Jost prefieren usar el término voz *vinculada* (Chateau y Jost, citados en Gaudreault y Jost, 2001, p. 81)

voz en *over* al concepto de “narración de un personaje, y con un concepto más esquivo de narración cinematográfica general, que implica la totalidad de los códigos del cine” (Stam, 1999, p. 119).

Por tanto, las voces, tanto de los narradores homodiegéticos como de los heterodiegéticos, para dichos autores, serían designadas como voces *over*.

Para el análisis, seguiremos la clasificación de voz en *off* propuesta por Sánchez Noriega (2010, p. 38).

#### 2.2.4.2.2.2 Punto de vista: focalización, ocularización y auricularización

La segunda forma en que se articula el espacio en relación al plano del contenido tiene que ver con el punto de vista. La relación que adopte el narrador respecto al personaje entra dentro del discurso: nos referimos a la cuestión de la *perspectiva narrativa*, y más concretamente al *punto de vista* (Genette, 1989a, p. 241), término que no es el agrado de Genette, que acuñó el término *focalización* (equivalente al término “focus of narration”, concepto de Brooks y Warren

(Genette, 1989a, p. 244)), debido a “la excesiva connotación visual del término” (Villafañe y Mínguez, 2006, p. 184), y que posibilita estudiar, según Arocena Arocena, “la cantidad de información que un relato proporciona sobre la historia que cuenta, desde qué punto de vista la proporciona y cómo la puede llegar a filtrar a través del saber de un personaje” (2006, pp. 29-30). Arocena se basa en el punto de vista de Emile Benveniste y en su artículo *L'appareil formel de l'énonciation* para considerar que en el punto de vista en realidad intervienen las relaciones “a tres bandas” entre las figuras del “el enunciado, el enunciador y su lector” (2006, p. 29), siendo el *enunciado* “lo que se dice” y la *enunciación* los medios empleados para transmitir dicho enunciado:

Benveniste demostró la divergencia entre el sujeto del enunciado y el sujeto de la enunciación. El primero de ellos, el *yo* del texto, es un sujeto gramatical sometido a las reglas sintácticas y textuales. El segundo, el sujeto de la enunciación, el «yo narrante», emerge el texto a veces de manera enérgica, aunque en la mayor parte de los - s permanece oculto en el fluir de los hechos (Arocena Arocena, 2006, p. 29).

Existen varios tipos (Arocena Arocena, 2006, p. 29; Genette, 1989a, pp. 244-245) según la categorización del propio Genette: *interna*, cuando el punto de vista del autor coincide perfectamente con el de un personaje narrador; *externa*; y *cero*, que se identifica con el llamado narrador omnisciente, cuando el punto de vista del autor no coincide con ningún personaje.

- Relato de focalización cero o no focalizado / focalización espectral
- Relato de focalización interna: que a su vez se dividen en:
  - o Relatos de focalización interna simple
  - o Relatos de focalización interna variable
  - o Relatos de focalización interna múltiple
- Relato de focalización externa

Carmen Arocena explica sobre la focalización cero o no focalizada que ésta se produce en los relatos instituidos desde un narrador omnisciente, es decir, que todo lo sabe y conoce sobre los personajes y acontecimientos (2006, p. 30). La

ausencia de focalización implica que “la esencia de la instancia de la enunciación es tan pregnante que casi parece risible porque, a pesar de conocer todos los puntos de vista posibles, no se puede atribuir ningún tipo de punto de vista particular” (2006, p. 31). Éste es el tipo más común de focalizaciones presentes en los relatos (2006, p. 31).

Por el contrario, en la *focalización interna*, asevera Arocena “la historia se da a conocer filtrada a través de la conciencia de uno o de varios personajes” (2006). Se distinguen, así, varios tipos: fija, interna y variable.

Cuando el relato se presenta en *focalización interna fija*, un personaje toma el control del relato y “cuenta los hechos tal y como él los ha experimentado”, asegura Arocena, quien también indica que otros autores denominan a esta figura el “narrador homodiegético” (2006, p. 31). Sánchez Noriega se refiere a *Homodiegético* como aquel narrador “que cuenta los hechos de una historia o diégesis de la que es testigo porque se trata de uno de los personajes. Se diferencia del narrador autodiegético, protagonista de la historia, y del narrador

heterodiegético, que no participa” (2010, p. 727). Mientras, la *focalización interna variable* que consiste en que “la historia va a ser narrada por distintos personajes, cada uno aportando su parcela de saber” (2006, p. 31). En la *focalización interna múltiple*, según Arocena, varios personajes ofrecen “su versión de un mismo acontecimiento” (2006, p. 33). El ejemplo más conocido es el de *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950).

El caso contrario lo encontramos en la *focalización externa*, según Arocena. Son relatos en los que se nos niega, como espectadores, saber nada acerca de la vida interna de los personajes, representada por sus sentimientos y pensamientos, “en los que el sujeto a cuyo cargo está la enunciación del relato únicamente hace ver lo que vería desde fuera un hipotético observador” (2006, pp. 33-34). Además, este tipo de focalización consigue una cierta neutralidad en cuanto al punto de vista, sacrificando que el espectador conozca los conocimientos y pensamientos del sujeto de la enunciación o de los personajes. Arocena asegura que la constitución en un film de una focalización externa resulta difícil, ya que la comunicación no verbal de un actor y su

interpretación siempre ofrecen datos sobre la vida interior del personaje, como pensamientos, sentimientos, etc. Este tipo de relatos, en lugar de mostrar, ocultan.

F. Jost afirma que se puede hablar de focalización externa en los siguientes casos: *cuando el hecho de ignorar los pensamientos de los personajes lleva consigo una falta de conocimiento sobre aquél o sobre las acciones que realiza; cuando la disparidad perceptiva del espectador y del personaje manifestada en la imagen, el sonido o la puesta en escena implica una desproporción cognitiva en cuanto a la historia y/o a las funciones narrativas desfavorable al espectador* (Jost, citado en Arocena Arocena, 2006, p. 34).

Arocena asume, basándose en las teorías narratológicas de Todorov, el término *focalización espectral* como propio del relato audiovisual. En este caso, los personajes están en desventaja cognoscitiva respecto al espectador, el cual conoce datos ignorados por los personajes. Según F. Jost, “la focalización espectral convierte en omnisciente al espectador, correlato del narrador en el texto, y por ello este tipo de focalización sería el sustituto en cuanto al lenguaje



cinematográfico de la focalización cero surgida del ámbito de la literatura” (2006, pp. 35-36). Ésta se articula mediante la puesta en escena, el plano, la banda sonora, el montaje, etc., por lo que el espectador sale beneficiado en cuanto a nivel de conocimiento de la historia (Arocena Arocena, 2006, p. 36).

Sería un error considerar que una película mantiene necesariamente todo el tiempo la misma focalización, siendo variable ésta a lo largo de la narración, y ello es norma general en el cine, salvo excepciones.

Lo más habitual es la variación en función de los sentimientos o emociones que se quieren transmitir y en función de las oscilaciones y vaivenes con las que el autor desea movilizar el proceso identificador del espectador porque como afirman Casetti y De Chio ( Casetti, F. y De Chio, F., 1991, 23 7- 8) a través de un punto de vista se identifica una porción de la realidad y no otra, se acceden a ciertas informaciones y no a otras, se nos sitúa en una perspectiva y no en otra (Arocena Arocena, 2006, p. 38).

En todo caso, trasladar la focalización al cine plantea un problema: a diferencia de los textos literarios en los que se basa el estudio narratológico de Genette, en el medio fílmico se utilizan tanto la imagen como el sonido, pudiendo utilizarse de maneras distintas cada uno. Gaudreault y Jost (2001) añaden dos conceptos que resuelven el problema que presentaba el medio cinematográfico: *ocularización* y *auricularización*.

La *ocularización* puede ser *interna primaria*, *interna secundaria*, y *espectatorial*.

- Ocularización interna
  - o primaria
  - o secundaria
- Ocularización espectatorial

La *ocularización interna primaria* se corresponde con la cámara subjetiva. Arocena asegura que el ejemplo de *ocularización interna primaria* en una película, al menos que esté rodada de esta manera en su totalidad, es el de *La dama del lago* (*Lady in the Lake*, Robert Montgomery, 1941). Atribuye a que dicha

articulación de la ocularización no funciona, apelando al placer que supone para el espectador poder experimentar la ubicuidad durante el visionado del film, “de hacerle partícipe de diferentes puntos de vista, en definitiva, de moverle, de identificarlo tanto con los personajes buenos como con los de moralidad dudosa, de transportarlo en el espacio y en el tiempo” (2006, p. 42).

La ocularización interna secundaria, surge según Arocena en aquellos casos en los que, sin mostrarse lo que observa el sujeto de la enunciación, sí se relaciona con el punto de vista subjetivo de éste. Esta forma de ocularización que se articularía “a través de los raccords, del montaje o de los movimientos de cámara”. Lo subjetivo de este tipo de ocularización, a falta de planos que muestren el punto de vista del personaje, se identifica por el contexto, y el ejemplo más inmediato es el plano-contraplano. Dicho de otro modo: es el contexto, la relación entre una imagen y la siguiente, lo que nos señala su subjetividad (2006, p. 42) .

La *ocularización espectacular* se produce, de manera análoga a la focalización, según Arocena en “aquellos casos en los que el espectador no comparte su punto de vista con ningún personaje y saca de ello un provecho cognitivo” (Jost, citado por Arocena Arocena, 2006, p. 42).

El sonido también puede ofrecer información sobre la relación entre narrador y personaje mediante la *auricularización*. Según Arocena, se identifica con “la relación que se establece entre las informaciones sonoras que el espectador recibe y los personajes emiten” (2006, p. 43). La auricularización, de la misma forma, puede clasificarse en *interna primaria*, *interna secundaria* y *espectacular*.

- Auricularización interna
  - primaria
  - secundaria
- Auricularización espectacular

Lo más común es la auricularización espectacular. La auricularización interna secundaria se da “cuando la subjetividad de la banda de sonido proviene del montaje o del campo visual pudiéndose remitir ésta a una instancia enunciativa” (Arocena Arocena, 2006). La interna primaria, por el contrario, se articula “cuando la banda sonora se corresponde con la subjetividad de alguien que escucha, apoyada de manera explícita por el contexto o acompañando a ocularizaciones internas primarias”(Arocena Arocena, 2006). La dificultad de esta clase de auricularización estriba en discriminar si un sonido que escuchamos está “filtrado por el oído de un personaje”. La deformación del sonido ofrecerá información de que en efecto estamos ante una auricularización interna primaria.

Arocena Arocena (2006, p. 47), siguiendo a Jost, expone que después de revisar combinaciones improbables de focalizaciones y ocularizaciones, en mayoría de los relatos fílmicos del ámbito cultural occidental, dichas combinaciones se articulan en:

- Focalización interna + ocularización cero
- Focalización interna+ ocularización interna
- Focalización externa + ocularización cero
- Focalización externa + ocularización interna
- Focalización espectacular + ocularización cero

Sobre las otras posibles combinaciones, añade Arocena que “únicamente pueden ser consideradas como elucubraciones teóricas que nos hacen olvidar la función principal que todo relato debe cumplir: involucrar al espectador con aquello que cuenta” (2006, p. 47).

#### **2.2.4.2.2.3 Niveles de narración**

Los niveles de narración se refieren a un concepto relacionado con aquellas historias en las que existen historias anidadas entre sí, un concepto relacionado con la técnica de las cajas chinas, y que dentro de la narratología fue descrito por Genette (1989a). Él considera que existen, dentro de la voz, tres niveles de narración: *nivel extradiegético*, *nivel diegético intradiegético*; y por último, el *nivel metadiegético*. Genette entiende que la

diferencia de nivel consiste en “*que todo acontecimiento contado por un relato está en un nivel diegético inmediatamente superior a aquel en que se sitúa el acto narrativo productor de dicho relato*” (1989a, p. 284). Genette: “Lo que los separa es menos una distancia una especie de umbral figurado representado por la propia narración, una diferencia de nivel” (1989a, p. 283). Con *diferencia de nivel* Genette se refiere a: “todo acontecimiento contado por un relato está en un nivel diegético inmediatamente superior a aquel en que se sitúa el acto narrativo productor de dicho relato” (1989a, p. 284).

Así pues tenemos en la escala superior el nivel extradiegético. Sánchez Noriega explica que extradiegético es lo que pertenece al relato primario o primer nivel de la historia en un texto que contiene dentro otra historia (relato secundario) (Sánchez Noriega, 2010, p. 723). Debajo de éste se situaría el relato primero o nivel *diegético* o *intradiegético*, y el relato segundo o metadiegético. Genette denomina *diegético* al relato primero, mientras que con *metadiegético* se refiere al “relato en segundo grado” (1989a, p. 284). El relato primero se diferencia del segundo por el receptor de la narración: que mientras que

la “instancia narrativa de un relato primero es, pues, por definición extradiegética, como la instancia narrativa de un relato segundo (metadiegético) es por definición diegética, etc; (1989a, p. 284).

El *relato metadiegético* o *relato en segundo grado* se utiliza desde los comienzos de la “narración épica”. Genette cita como ejemplos tempranos cantos de la Odisea, *Las mil y una noches*, y por medio. “de Virgilio, Ariosto y Tasso, ese procedimiento (...) entra en la época barroca en la tradición novelesca, (...). Esa práctica se mantiene hasta el siglo XVIII, pese a la competencia de formas nuevas como la novela epistolar” (1989a, p. 287)

Genette considera que existen tres tipos de relaciones entre el relato *metadiegético* y el relato primero, en un orden jerárquico en el que la “importancia de la instancia narrativa no hace más que aumentar” (1989a, p. 289):

- 1) La primera consiste en “una causalidad directa entre los acontecimientos de la metadiégesis y los de la diégesis, que confiere al relato segundo una función *explicativa*”.

(1989a, p. 287). La relación entre ambas historias es *directa* (1989a, p. 289).

- 2) La segunda clase consiste en una *correspondencia de contraste*, temática, “no entraña, pues, ninguna continuidad espaciotemporal entre metadiégesis y diégesis” (Genette, 1989a, p. 288). En este caso, la relación es *indirecta* (1989a, p. 289).
- 3) En la tercera clase no existe relación entre el relato primero y el segundo, y alude a una: “función de distracción, por ejemplo, y/u obstrucción” (1989a, pp. 288-289). Genette cita como ejemplo más conocido el de *Las mil y una noches*. En este caso “la relación ya sólo se da entre el acto narrativo y la situación presente” (1989a, p. 289).

Otro concepto relacionado con los niveles de narración es la *metalepsis*, el cual lo concibe Genette como el salto de un nivel narrativo al otro mediante la narración, y se explica como aquel “acto que consiste precisamente en introducir en una situación, por medio de un discurso, el conocimiento de otra situación” (1989a, p. 289).

#### 2.2.4.2.2.4 Los códigos fílmicos

Estudiaremos los distintos tipos de códigos audiovisuales que el cine, como medio audiovisual que es, comparte con otros medios del mismo tipo.

Según Sánchez Noriega (2010, pp. 26-41), el lenguaje audiovisual se constituye de los *elementos profílmicos* y tres tipos de códigos: *visuales*, *sonoros* y *sintácticos*. Un esquema de estos elementos sería el siguiente:

1. *Elementos profílmicos*: escenografía y caracterización
2. *Códigos visuales*: el cuadro, la luz, el color y el movimiento.
3. *Códigos sonoros*: voz, ruidos y música.
4. *Códigos sintácticos*: el montaje.

Los *elementos profílmicos* son aquellos que ayudan en la puesta en escena y son, entre otros, el *espacio* (real o plató), los objetos que forman el *atrezzo*, los *actores*, el *vestuario* y *maquillaje*, etc.

Dentro de los *códigos visuales* se hallan: el *cuadro* o “Recorte iluminado que vemos en la pantalla”, el *plano* (que puede ser tanto “el cuadro formado por la pantalla en relación con el tamaño de un personaje” como “la duración de una imagen que ha sido rodada en continuidad”), la *perspectiva*, la *composición*, el *ángulo de cámara*, la *escala*, el *tamaño de plano*, y finalmente, los movimientos de cámara o *travelling* y el movimiento focal o *zoom*.

En cuanto a los códigos sonoros destacan, dentro de la banda sonora, sus componentes: *voces*, *música* y *ruidos*.

Sánchez Noriega opina que las funciones que desempeña el sonido son, entre otras, las de crear un *espacio dramático*, *dirigir la mirada del espectador*, *anticipar una situación* y *complementar el sentido de las imágenes*, *servir para la transición suave del montaje* y *otorgar información sobre calidades de superficies, telas, objetos*. (2010, p. 37).

Dedicamos un epígrafe aparte al montaje, por considerarse un tema de gran complejidad.

#### 2.2.4.2.2.5 Montaje

“La articulación espacio-temporal se articula en el montaje”, según aseguran Canet y Prósper (2009, p. 341). El diccionario de la lengua de la Real Academia de la Lengua Española precisa que montaje, en la acepción más próxima a la cinematográfica, es “ordenación del material ya filmado para constituir la versión definitiva de una película”.

El estudio del montaje en los sueños en esta tesis, como veremos, tiene que ver más con la utilización de las transiciones dentro de los sueños, y entre los fragmentos de sueño y vigilia, que con otros aspectos del montaje cinematográfico. Sin embargo, el montaje filmico es mucho más que una cuestión puramente técnica como es la transición.

##### 2.2.4.2.2.5.1 Definiciones

Sánchez Biosca define el montaje, desde su perspectiva más técnica,

Desde un punto de vista técnico, en el sentido más usual en los manuales de enseñanza, suele entenderse por montaje el

hecho de cortar y pegar los distintos fragmentos del copión rodados para dar a la película su forma definitiva o, mejor dicho, con el fin de dotar a las imágenes de continuidad discursiva” (Sánchez Biosca, 1991, pp. 26).

Rey del Val confirma el origen francés del término, *montage*, y califica así a aquella labor consistente en

la ordenación, enlace, articulación y ajuste de unas imágenes con otras, en tiempo, movimiento y duración, para el logro de una composición homogénea, que refleje la escena descrita por el guionista, e impresa por la cámara, desde diferentes ángulos y tamaños de cuadro, según las directrices marcadas por el director, eso sí es el montaje cinematográfico (Rey del Val, Pedro del, 2002, p. 21).

Rey del Val revela que, dependiendo del lugar geográfico, a la persona cuya labor es montar se le denomina de una u otra manera: en España, y en el resto de Europa, se le designa *montador*; en Hispanoamérica, *compaginador*; y en el mundo anglófono, *editor* (2002, p. 21).

Para Jurgenson y Bruner, el montaje consiste en “la organización de los planos de una película según ciertas condiciones de orden y duración”. Reisz (2007, p. 15) lo concibe como “la selección, medida y orden de unos planos dados para constituir una unidad cinematográfica”. Aumont y otros sostienen que consiste en “el principio que regula la organización de elementos filmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración” (Aumont, Bergala, Marie, y Vernet, 2010, p. 62). Para Sánchez Noriega, el montaje consiste en “la operación por la que se articulan los planos en unidades de significación (secuencias y fragmentos) o, dicho de otro modo, “es la combinación de planos para construir la película” (2010, p. 41). Rafael C. Sánchez denomina al montaje *compaginación*, que consistiría en “el conjunto de operaciones destinadas a ordenar, cortar y ajustar sincrónicamente un material filmado. Tal operación se ejecuta en una máquina especial llamada “moviola” o mesa de compaginación (sic)” (2011, p. 65). Sánchez explica que en castellano se designa al montaje con distintos vocablos, dependiendo del país: en algunos se emplea el verbo *montar*

como equivalente *compaginar*. “En otros, en cambio, se ha adoptado la traducción directa del término usado en Inglaterra y EE. UU.: editar, de *to edit*, y edición, de *editing*” (Sánchez, 2011, p. 65). Recuerda Sánchez que el término montaje en castellano se utiliza en algunos países, y relacionado con él se halla el término *montage*, perteneciente a la lengua francesa y que “tiene su antiguo origen en el uso teatral y fue desde esta fuente que lo adoptaron aquellos dramaturgos rusos que luego se convirtieron en los grandes directores y tratadistas cinematográficos: Pudovkin (sic) y Eisenstein” (Sánchez, 2011, p. 65).

De todos modos, ofreceremos una definición más técnica, de acuerdo con lo que estudiaremos en esta tesis: el tipo de transiciones usadas.

Si tenemos en cuenta el plano, existen dos tipos de montaje, *montaje interno* y *montaje externo*. Canet y Prósper (2009, p. 357) aseveran que “tradicionalmente, se considera que en el montaje se pueden distinguir dos grandes conceptos que determinan el estilo narrativo del relato: interno y externo”,

implicando el montaje interno tanto la “variación el tamaño de los elementos presentes dentro de un plano o en el espacio mostrado sin que se produzca ningún tipo de transición física manifiesta como el corte, encadenado, fundido o efecto”. Indican también que la “velocidad con la que se produce el cambio en la imagen” es importante, cambio que en un mismo plano se produce a través del movimiento externo (por ejemplo, mediante la utilización de una panorámica, variar la distancia focal, desplazamiento de la cámara en grúa, etc.), el movimiento interno (a través de desplazamientos de personajes y objetos) o de ambos simultáneamente (Canet y Prósper, 2009, p. 358).

O bien, sin que haya variación, cuando aparecen varios elementos relacionados entre sí a través del significado (Canet y Prósper ponen de ejemplo la relación que el espectador establece entre una botella de coñac casi vacía en primer término y un hombre con la cabeza sobre la mesa, sin que haya cambios en la imagen): “En el montaje interno, el plano puede ser tanto simple como compuesto, lo importante es el



efecto final de unidad o transformación progresiva que se consigue” (Canet y Prósper, 2009, p. 358).

Por el contrario, estos autores consideran al montaje externo “como uno de los procedimientos más significativos e importantes para la construcción de un relato audiovisual”, subordinado al “modelo ideológico de representación que condiciona la percepción y la forma de dotar de sentido a las imágenes percibidas” (2009, p. 358).

La manera más común de unir planos y secuencias es mediante el corte. Cuando tiene lugar dentro de una secuencia, se intenta mantener el *raccord* o continuidad, una exigencia del montaje sobre la que se apoya el cine clásico (Sánchez Noriega, 2010, p. 43). Existen distintos tipos de *raccord*, como el *raccord* de mirada, el *raccord* de dirección, el *raccord* de escala, etc.

Pero, ¿qué más elementos configuran el montaje en el cine clásico? Sánchez Noriega ejemplifica uno de los componentes de dicha fórmula, el eje:

para asegurar que el montaje ofrezca continuidad espacial, es decir, logre crear en el imaginario del espectador un espacio físico reconocible, el cine clásico ha observado la regla de los 180° o del eje de acción. Ese eje está formado por la línea imaginaria que, por ejemplo, une a dos actores y que crea un espacio de 180° a cada uno de sus lados: en una secuencia, la cámara se puede situar en cualquiera de los puntos de uno de esos espacios y se montan los planos sin dificultad. Pero no se puede saltar (...) so pena de cambiar arbitrariamente las posiciones de los personajes (Sánchez Noriega, 2010, p. 44).

Sánchez Biosca enumera las ventajas de este tipo de montaje en detrimento de otras narrativas cinematográficas: “al fragmentar, el cine conquista una forma de construir un espacio, un tiempo y una acción en cuanto elementos significantes, es decir, dotados de una considerable dosis de arbitrariedad que los separa de sus referentes y los hace aptos para construir un discurso” (Sánchez Biosca, 1991, p. 128). Es decir, que gracias a la unión de fragmentos según las reglas del Cine Clásico, se puede reconstruir un espacio

cinematográfico, un tiempo cinematográfico y una acción, en fragmentos que por sí solos tienen otro significado o carecen del mismo. Dichas reglas están compuestas por una serie de normas, como las de seguir una serie de *raccords*. Pero advierte Sánchez Noriega sobre la necesidad de que el *raccord* se logre “ya en el rodaje, cuidando que planos pertenecientes a la misma secuencia y filmados en decorados y tiempos diferentes sean coherentes en la iluminación, el vestuario de los personajes, objetos, etc.” (2010, p. 44).

También es necesario apelar a otra regla pertinente del Cine Clásico, conocida como la *regla de los 30 grados*, que, junto con la ley de escala, también poseen el objetivo de evitar que el espectador perciba la fragmentación inherente al montaje, mediante la conservación del *raccord*:

para ello hay que observar reglas como la que indica que no se pueden unir dos planos desde la misma posición de cámara con escala muy similar o con posiciones de cámara muy cercanas, porque se produce un “salto” en la imagen que da la impresión de fallo de montaje. Otro tanto hay que decir

respecto a los cambios bruscos de objetivos (*raccord* óptico), a la continuidad luminosa de la secuencia y la coherencia de luz entre los planos que la componen (*raccord* de luz) y a todos los componentes de la banda sonora (*raccord* sonoro) (Sánchez Noriega, 2010, p. 44).

Una característica más del montaje en el cine clásico, según Bordwell, es hacer “de cada plano el resultado lógico de sus predecesores y reorientar al espectador por medio de entornos repetidos. La desorientación momentánea es permisible sólo si está motivada de forma realista” (1996, p. 163).

Un ejemplo de estas reglas la ofrece Carel Reisz, cuando ejemplifica la forma de montar una secuencia en las escenas dialogadas, el llamado “campo-contracampo”, típico de la narración clásica de Hollywood.

se ruedan casi siempre de esta forma: dos personajes hablando en plano general o medio que nos da el sentido de la situación; la cámara se acerca a ellos o pasa por corte a un plano más próximo, en el mismo eje visual del anterior; finalmente se van alternando una serie de planos aislados de

los interlocutores —casi siempre con referencia en la imagen de un hombre del otro—que dicen su frase o escuchan a su oponente. En el punto de mayor interés suelen usarse primeros planos, y es también normal que la cámara haga un movimiento de retroceso al terminar la escena (Reisz y Millar, 2007, p. 81).

De todo ello, un aspecto importante del montaje, consiste en que al estar fragmentado, se han de unir o coordinar unos planos con otros, como aseguran Canet y Prósper: “El paso de un plano a otro se denomina transición, que tiene un aspecto puramente físico (la unión efectiva de un plano con otro) y otro aspecto expresivo” (Canet y Prósper, 2009, p. 352).

#### 2.2.4.2.2.5.2 Tipos de transiciones de imagen

Habiendo esbozado esta cuestión, volvemos a recordar que el estudio de esta tesis se interesa por la articulación del montaje intraonírico y extraonírico a través de los elementos formales de los mismos, es decir, de las transiciones. No pretendemos con ello ser reduccionistas al máximo, basando el concepto de montaje en la forma de unir planos, pero sí merece esta

cuestión un estudio en profundidad en cuanto a los sueños fílmicos se refiere, como veremos en el *Capítulo IV*. Las transiciones principales son *corte*, *encadenado*, *fundido a o de color*, *cortinillas*, y otros tipos, como la *transición por desenfoque*. Marimón Padrosa (2014, pp. 83-84) cita como transiciones el *corte*, el *fundido*, el *encadenado* o *disolvencia*, el *barrido* y la *cortinilla*. Sánchez Noriega afirma que dichas transiciones se pueden usar para unir los planos dentro de las secuencia, y también para unir las *secuencias entre sí* (Sánchez Noriega, 2010, p. 43). Mientras que Canet y Prósper reducen a cuatro las *transiciones físicas*: corte, encadenado, fundidos y efectos (Canet y Prósper, 2009, p. 352).

Rafael C. Sánchez incluye a las transiciones dentro de los *efectos visuales*, a los cuales los califica como “todos los cambios que puedan hacerse sobre una imagen filmada, cuya finalidad sea acentuar las transiciones sobre una toma y otra. En EE.UU. se les denomina *special effects* y se cuenta con una serie de nuevas máquinas y procedimientos de copia para realizarlos”. De estos efectos, “los más importantes son los destinados a servir de puntuaciones al lenguaje

cinematográfico. Ellos son especialmente, *fading*, *dissolve* y *double-exposure*" (Sánchez, 2011)<sup>17</sup>.

El *corte*, según Marimón Padrosa, consiste en la unión "de dos planos sin ningún efecto óptico, que en el montaje de tipo clásico o académico pretende pasar desapercibida. Las leyes de la continuidad nacen de la voluntad de hacer invisible el corte" (Marimón Padrosa, 2014, p. 83). El corte "es el único que no se manifiesta de forma explícita" (Canet y Prósper, 2009, p. 352).

Marimón Padrosa denomina *encadenado* a aquel

Efecto óptico consistente en fundir una imagen mientras aparece otra. Pretende mostrarse al espectador para significar un paso de tiempo, normalmente una elipsis, pero puede ser también un salto hacia atrás, un flash-back. Se utiliza también para efectos de tipo estético (Marimón Padrosa, 2014, pp. 83-84)

<sup>17</sup> Fundido, encadenado y doble exposición, respectivamente.

Para Marimón Padrosa, el encadenado o disolvencia fue "uno de los primeros en surgir en el cine" y es uno "de los más utilizados para transiciones, elipsis, flashbacks, flash-forwards, para crear efectos diversos de cambio de espacio" (2014, p. 198). Marimón Padrosa nos revela el origen del efecto en las linternas mágicas<sup>18</sup> "de dos y tres focos fundían ya por encadenado antes de que el cine existiera en las fantasmagorías o espectáculos audiovisuales de terror de finales del siglo XVIII y del XIX" (2014, p. 198). Sánchez Noriega incluye como un tipo de fundido. El *fundido*, según este autor, es aquella:

Transición de un plano a otro en que, a diferencia del simple corte, no se yuxtaponen las imágenes netas, sino que coexisten durante un breve lapso de tiempo. El fundido puede ser *encadenado* (la imagen se desvanece y surge la siguiente), de

<sup>18</sup> Cuya creación data sobre 1640 por el alemán Athanasius Kircher (Gubern, 2006, pp. 14-15), será una de las "técnicas precinematográficas" usadas con asiduidad en el ámbito de la dramaturgia desde el siglo XVIII, las cuales son la expresión de un "desarrollo de las artes escénicas y la utilización de recursos y técnicas que ofrecieron un desarrollo mecánico y audiovisual dentro de la puesta en escena" (Gómez Alonso, 2011, p. 13).

cierre (la imagen se oscurece hasta el negro) y de *apertura* (la imagen se forma desde la pantalla en negro). En estas transiciones también se usa el blanco en vez del negro (Sánchez Noriega, 2010, p. 704).

Cristóbal C. Sánchez menciona esta transición por su vocablo en inglés, *Dissolve*, y, según el autor, se trataría un tipo de sobreimpresión, concretamente

de un *fade-out* y de un *fade-in*. Al mismo tiempo que el pie de una toma va desapareciendo, la cabeza de la toma siguiente va apareciendo encima. Por lo tanto, no se produce oscurecimiento, dado que la nueva imagen surge sobre la otra.

El largo standard de un *dissolve* es de 48 fotogramas, pero se los puede alargar o acortar, según las posibilidades que ofrece cada laboratorio (Sánchez, 2011, 297).

Pasemos a explicar la tercera clase transición considerada en el análisis, el fundido. Para Joan Marimón, éste se refiere a aquel

Efecto óptico de transición al negro o bien de transición desde el negro (o a cualquier otro color). Pretende mostrarse al espectador para significar que un bloque temático termina si la transición es al negro (igual que un punto y aparte o un punto final), o comienza si es desde el negro (Marimón Padrosa, 2014, p. 83).

Para Marimón Padrosa es equiparable a abrir y cerrar los ojos, y este acto en el audiovisual “significa comenzar o terminar un proceso” (2014, p. 189), además el fundido a negro puede significar “pasos de tiempo de mayor o menor duración”. Tanto el fundido como el corte directo a negro equivaldrían a pasos de tiempo de mayor o menor duración. Estas transiciones tienden a introducirse más y más en la narración, con diferentes funciones de paso de tiempo (2014, p. 189). Asimismo, Rafael C. Sánchez distingue entre *fundido a* y *fundido de negro*. Los denomina, en su traducción al inglés, al primero *fade-out*, y al segundo, *fade-in*. Sobre el uso de dichos efectos, Sánchez asegura que la mayoría de los efectos se realizan mediante corte directo entre cambios temporales y

espaciales, para no ralentizar con encadenados y fundidos el avance de la acción (2011, p. 298).

Otros tipos de transiciones que se utilizan tanto en el montaje *intraonírico* como en el *extraonírico*, se corresponden con la *transición por desenfoque*. Según Konigsberg, consiste en la “transición de una escena otra en la que se desenfoca la primera y se reenfoca la segunda”. Su empleo, cita el autor, es “para indicar un flashback, frecuentemente en la misma localización, o para indicar el paso del mundo real al mundo onírico o a una alucinación” (2004, p. 552).

Aparte se suelen emplear, como transiciones cinematográficas habituales, las denominadas *cortinillas*, pero no se hallan ejemplos en los sueños de la muestra.

#### 2.2.4.2.2.5.3 Elementos de la banda sonora y tipos de transiciones de sonido

En cuanto a la banda de ruidos, Sánchez Noriega describe al menos dos funciones: la de representar, dotar de “realismo y verosimilitud a la representación que el texto fílmico hace de la realidad” (2010, p. 39), y la de expresar, cuando dichos sonidos

“crean un ritmo en consonancia o disonancia respecto a las imágenes, y llaman la atención sobre un aspecto de la realidad mostrada, simbolizan a un personaje ausente, un tema o cualquier otro elemento diegético, se integran con la música o se contraponen a ella” (2010, p. 39).

En cuanto a la música, tanto diegética como extradiegética, señala Sánchez Noriega que algunas de sus funciones son las de dotar de “entidad estética” al film, “expresar emociones y sentimientos” junto a diálogos e imágenes, y en cuanto al montaje, ayuda a insertar y a suavizar la “transición de secuencias y de planos dentro de ellas” como elemento de sustitución de un ruido que se encuentre dentro de la diégesis, de forma que se le dote de “mayor relieve dramático o entidad estética” para destacar una acción, personaje o elemento relevante de la imagen y sustituir a un personaje cuando éste no se encuentre presente en la historia, es decir, funcionar como un *leitmotiv* (2010, p. 40).

El mismo autor expone también las clasificaciones de García Jiménez, las *sintética*, *analítica*, *contextual*, *parafrástica* (que

refuerza la acción), *diegética* (incide sobre el tiempo y la acción), *dramática* (referencia al universo de emociones), *mágica* (otras dimensiones de lo real), *poética* y *pragmática*.

En cine se distinguen varios tipos de sonido en la banda sonora. La *banda sonora* se compone del “Conjunto de sonidos que posee una película y que formalmente se divide en tres: diálogos y voces, sonido ambiente (banda de ruidos) y música” (Sánchez Noriega, 2010, pp. 710-711). Por su parte, José Nieto designa *banda a*

Cada uno de los soportes que contiene los elementos de una película. Banda de imagen es la que contiene los fotogramas. Banda sonora es la que contiene sólo el sonido; comprende la de los diálogos, la de efectos sonoros y la de música, que después mezcladas, se incorpora en una sola (Nieto, 2007, p. 259).

Más concretamente, refiriéndonos a la banda sonora de ruidos, también se puede denominar de sonido ambiente o *efecto sala*, la cual se compone de todos los “sonidos necesarios para la

ambientación de una película, reconstruidos en el estudio de doblaje y sincrónicos con la película” (Nieto, 2007, p. 260). La *banda sonora* o banda de sonido es “la parte de una película destinada a recibir la grabación del sonido.” (Nieto, 2007, p. 259).

#### 2.2.4.2.2.5.4 Los Modos de Representación

Por último, hemos de comentar una cuestión propia del plano de la expresión: los códigos cinematográficos. Dependiendo de algunos parámetros, los códigos pueden inscribirse dentro de los denominados “*modos de representación*”, término acuñado por Noel Burch (1995). Este autor parte de la base de que no existe un lenguaje cinematográfico como tal del cine (ya que el lenguaje es algo innato a los seres humanos), sino que prefiere hablar de modo de representación (ya que es algo aprendido, no una capacidad innata como el lenguaje, sino como una serie de convenciones interiorizadas por los espectadores desde niños). Sostiene que estas reglas conforman el denominado *Modo de Representación Institucional* o *MRI*, unas reglas que se fueron configurando poco a poco. También se plantea la existencia de un *Modo de Representación Primitivo*, que

corresponde al periodo del cine mudo, a partir del cual fue configurándose el MRI, culminado una vez llegó el cine sonoro.

Por tanto, la estructuración de los códigos fílmicos fue configurándose a lo largo de los primeros años del cinematógrafo, aunque también se siguió dando esta evolución de una manera más pausada a lo largo de los años siguientes. Este concepto, acuñado por Burch en su libro *El tragaluz del infinito* (1995), fue sustituyendo en cierta manera al modelo anterior, el *Modo de Representación Primitivo*. Noël Burch (1995, p. 193) se cuestiona si, al igual que existió un *Modo de Representación Institucional*, sería posible que existiera un sistema estructurado con sus propias normas al que se denominaría *Modo de Representación Primitivo*, o simplemente, los filmes del periodo anterior al MRI estuvieron desprovistos de características y reglas comunes. Este autor considera que ambas respuestas son válidas.

En mi opinión, existió un M. R. P. auténtico, legible en las películas (en un gran número de películas), con determinados rasgos característicos, capaz de cierto desarrollo, pero que,

con toda seguridad, es semánticamente mucho más pobre que el M. R. I. Lo ilustran películas muy notables (...). Pero su lenta erosión comenzará a partir de 1906, especialmente a causa de una concepción del *decoupage* nacida en películas primitivas de otro tipo, más “experimental” (Burch, 1995, p. 193).

Además, este cambio trajo consigo el descubrimiento de otros dispositivos narrativos.

Las características propias de este teórico modo de representación primitivo consistirían en la “autarquía del cuadro (incluso después de la introducción del sintagma de sucesión), posición horizontal y frontal de la cámara, conservación del cuadro de conjunto y «centrífugo»” (Burch, 1995, p. 194). Estas características, junto con “el ambiente de la sala y a un eventual comentarista” formarían lo que este autor denomina la *exterioridad primitiva*. A todas estas características habría que añadirle otra que no se produce en todos los filmes anteriores al MRI, que no puede considerarse una característica propia de todo el modo de representación primitivo, y que se daría desde



1900 en adelante: la “no clausura del M. R. P. (Por oposición, por tanto, a la clausura del M.R.I.)” (1995, p. 195). Esta *no clausura* podría considerarse como característica propia todo el cine pre-institucional si se consideran:

la suma de todos los sistemas significantes que centran el sujeto y que condicionan el pleno efecto diegético, incluyendo el marco mismo de la proyección; entonces sí, el sistema primitivo, en su conjunto, no está clausurado (Burch, 1995, p. 195).

Ello tiene que ver con la necesidad que tienen algunas películas estar acompañadas de un comentarista para que sea entendible el film perfectamente. El cine clásico establece unas condiciones, como la ley del eje que habíamos descrito anteriormente, o la no mirada del personaje directamente a la cámara. Otra característica consistiría en la inmovilidad de dicha cámara.

Las características formales del MRI parten del abandono de la toma única, de la “ubicuidad de la cámara” (1995, p. 208), lo

que implica la unión de fragmentos mediante el montaje. También es por ello que, en el paso del MRP al MRI, las primeras figuras del montaje que se generalizan son “el *raccord* en el eje” y el “*raccord* de dirección”, y lo que provoca como efecto inmediato “el centrado del espectador”, que “se mantendrá sin modificaciones hasta nuestros días y sólo evolucionará en la medida que podrá acercar figurantes de tamaño más contrastado, a medida que se desarrollen la dramaturgia y la estilística” (1995, p. 213). También la “evolución del sintagma de contigüidad”, que emerge con los filmes de persecución, y que resultará en el moderno *campo-contracampo* al conseguir “un control de las direcciones de las miradas igual al de los trayectos de los cuerpos y de los vehículos” (Burch, 1995, p. 214). Además, con el *raccord* de dirección se toma en cuenta “la orientación psico-fisiológica” del espectador. La frontalidad se empezará a resquebrajar por los campos-contracampos, y no terminaría de cuajar aún debido cierto tabú a la hora de dirigir la mirada de los actores cerca de la cámara, sobre todo cuando a partir de 1908 se empezaban a usar planos más cercanos al actor (1995, p. 220), que producía el efecto no deseado (cuando se miraba al

objetivo) de mirar al espectador individualmente, lo que induce otra innovación más del MRI, la “invulnerabilidad del espectador”. Dicha innovación implica la no mirada al objetivo de la cámara (1995, p. 221), aunque hacia 1920 se consiguió que la mirada hacia la cámara se supusiera como “dirigida hacia un fuera de campo situado “detrás”, en alguna parte”, en lugar de, como hemos dicho, al espectador (1995, p. 222). Se incorpora también el concepto de *cámara subjetiva* (un personaje mira en un plano, y en el siguiente la cámara encuadra lo que este personaje ve desde su punto de vista).

#### 2.2.4.2.2.5.5 Géneros fílmicos

Dentro del estudio de los códigos fílmicos, resulta de interés la parte que atañe a los géneros cinematográficos. La justificación reside en que, si bien en principio, los sueños fílmicos se dan en todos los géneros, vamos a investigar la posibilidad, al menos según la muestra, de que estos sueños se den con más frecuencia en algunos géneros en concreto.

La definición de género cinematográfico varía según el autor. En general, género abarca distintos campos de las artes. Por ejemplo, para el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, “género” se recoge, en una de sus acepciones, haciendo referencia al terreno artístico, “sobre todo en la literatura, cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y de contenido”.

Respecto a dicha definición, Vincent Pinel la considera insuficiente, “vaga”, y se lamenta de que, si bien los géneros se utilizan con éxito en el ámbito teatral, en los filmes formalmente

originales no tienen cabida dichos géneros (2009, p. 11). Tal y como expresa Pinel:

Entre todos los géneros relacionados con el teatro, la comedia es el más pertinente, el que resulta más ilustrativo. Sin embargo, la comedia es más una categoría general que un género definido, en la medida en que engloba una diversidad de géneros y de subgéneros concretos, desde la comedia costumbrista al burlesco, pasando por la comedia satírica y la comedia sofisticada, sin olvidar la comedia musical (Pinel, 2009, p. 12).

Sin embargo, existen otros que se pueden identificar plenamente con decorados, historias determinadas, personajes, como asegura Pinel: “se trata del western, de la comedia musical, del péplum, de la película fantástica, criminal, histórica, de aventuras, de espionaje, de ciencia ficción, de guerra o de acción” (Pinel, 2009, p. 12). El género también puede apoyarse en el tema, como la película *social* o *erótica*, o se designan a partir del resultado que se espera tenga espectador al visionar el fin: por ejemplo la *comedia* correspondería a la risa, el melodrama se supone que induce

en el espectador emoción, el *thriller* y la *acción* conllevan tensión, y podemos deducir lo que se espera del espectador al visionar una película de *terror* y *horror*, tal y como asegura Pinel (2009, p. 12). Otra forma de categorizar a los géneros se basa en *el tratamiento narrativo*, por ejemplo el suspense, estilístico, como el *realismo*, y *técnico*, como el film de *acción* (2009, p. 12), o incluso “responden preferiblemente a categorías más genéricas: el documental” (2009, p. 12).

Este autor afirma que la época de mayor esplendor de los géneros se sitúa entre los años 30 y 50 en el sistema de estudios de Hollywood.

La noción de género correspondía a una organización lógica de la producción que permitía la amortización de los intérpretes contratados, de los decorados, del vestuario, así como la eficacia de las condiciones de producción, del lanzamiento comercial y de la difusión. Para el público, el apogeo del género satisfacía una demanda de sentimiento, de deslumbramiento, de risa o de escalofrío, al tiempo que respondía a su visión del mundo y a sus expectativas (Pinel, 2009, p. 13).

Hoy en día, los géneros sólo sirven de “referencia al público. Cumple un cometido de preparación y de gancho” (Pinel, 2009, p. 13). En el caso concreto del cine, Ira Konigsberg asevera que género es aquel conjunto

de películas que presentan tramas, tipos de personajes, escenarios, técnicas fílmicas y temas reconociblemente similares. Estas convenciones se repiten lo suficiente de una película a otra para que resulte obvio que todas estas obras pertenecen a un solo grupo y que el realizador se apoya en el uso de estas convenciones, en el pasado y en la familiaridad del público con ellas (Konigsberg, 2004, 243).

De la definición de Ira Konigsberg destacamos dos aspectos importantes: la primera alude a la repetición de “tramas, tipos de personajes, escenarios, técnicas fílmicas y temas”, que podemos relacionar con elementos de la historia las “tramas, personajes, escenarios” y del discurso, las “técnicas fílmicas”. La segunda reconoce que dentro del género puede tener cabida una cierta autoría del director, cuando se da en él un

talento “creativo” para variar y adaptar dicho género a su propio estilo. Aunque matiza que:

con frecuencia, las películas de género evocan algún aspecto de nuestra herencia cultural, presentando patrones míticos de personajes y acción que aparecen una y otra vez en la historia de nuestro país, patrones que encarnan los valores y los conflictos morales de la nación (Konigsberg, 2004).

El género o géneros que se han tenido en cuenta para el análisis se basan en la información proporcionada por la página web IMDb.com. Hemos tenido en cuenta los géneros más frecuentes de nuestra muestra. Las categorías que hemos considerado más frecuentes para el análisis son *Drama*, *Comedia*, *Terror*, *Musical*, *Ciencia Ficción*, *Fantástico*, *Misterio*, *Acción* o *Aventuras* y *Otros géneros*. En esta última categoría se tienen cabida los géneros menos comunes en la muestra. En la lista siguiente expondremos dichos géneros menos comunes. Como nos hemos basado en la información disponible en la mencionada web, y al estar la misma disponible originalmente en lengua inglesa, con el objeto de

mantener una referencia universal hemos establecido un criterio homogéneo de traducción de los distintos géneros, que detallamos en la siguiente lista:

- Drama, que en inglés y en IMDb aparece como *Drama*.
- Comedia (*Comedy*).
- Terror (*Horror*).
- Musical (*Musical*).
- Ciencia Ficción (*Science Fiction*).
- Fantástico (*Fantasy*).
- Misterio (*Mystery*).
- Acción o Aventuras (*Action* o *Adventure*, respectivamente).
- Otro/s: En otros géneros hemos considerado los menos frecuentes. En esta categoría se incluyen los siguientes géneros:

- *Crime*, que se puede traducir por cine policíaco.
- *War*, es decir, cine bélico.

- *Romance*, que se traduce por cine romántico.
- *Film-noir*, cine negro.
- *Short*, cortometraje.
- *Animation*, cine de animación.
- *Biography*, cine biográfico.
- *History*, cine histórico.
- *Family*, cine familiar.
- *Western*, cine del oeste.

Una vez enumeradas distintas definiciones y características del género fílmico, pasamos a explicar los géneros en concreto que acabamos de enumerar en la lista anterior:

#### A. Drama

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, en su segunda acepción, se refiere a una obra “de teatro o de cine en que prevalecen acciones y situaciones tensas y pasiones conflictivas.” Para Aristóteles, *drama* hace

referencia, según su etimología, al verbo griego clásico *δράμα*, que se puede traducir por *obra* u *hazaña*, y que a su vez proviene del verbo *δράω*, que se puede traducir por “actuar, efectuar” (Wiktionary.org).

Esta definición resulta obviamente insuficiente para aplicarla al género dramático en el cine hoy en día, por ello nos basaremos en la definición que propone de *dramático* Ira Konigsberg: “Que tiene la cualidad del drama; una obra con un gran conflicto y fuertes emociones” (2004, p. 179).

Para Pinel, que confirma su origen teatral, (2009, p. 18) significa *acción*. “desde sus orígenes escénicos, a principios del siglo XVIII, se trata de representar una acción sin los dictados de una estilización propios de la comedia o de la tragedia. Considerado como un género cinematográfico, el drama pone en escena una acción violenta o patética en la que se enfrentan unos personajes a «altura de hombre», histórica y socialmente adscritos a un marco creíble. Aunque algunos elementos cómicos son susceptibles de quedar integrados a la acción, el carácter dominante es el de la seriedad”. En realidad,

asegura este autor, hoy en día esta categoría se usa como cajón de sastre para aquellas películas que son difíciles de incluir en cualquier otra categoría conocida.

## B. Comedia

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, comedia se refiere a aquella obra “dramática, teatral o cinematográfica, en cuya acción predominan los aspectos placenteros, festivos o humorísticos y cuyo desenlace suele ser feliz”. Aristóteles (2009) diferenciaba en su *Poética* la comedia de la tragedia. No menos interesante resulta la definición simple por la que apuesta Yves Lavandier (2003), quien recuerda una expresión, cuyo autor se desconoce: la comedia es igual a “tragedia más tiempo”. Konigsberg ofrece una acepción más simple: “sería la de una obra que provoca en el espectador regocijo e hilaridad y tiene un final feliz” (2004, p. 124). Para Pinel, “lo propio de la comedia es provocar la risa o la sonrisa poniendo el acento sobre el ridículo de los personajes, los defectos de la sociedad, el aspecto

caricaturesco de las situaciones” (2009, p. 77). Este autor destaca lo difícil de determinar a la comedia como género dentro de “la familia del cine cómico” (2009, p. 77) (entre los que se encuentra el humor, el film de parodia, la película de burlesco), ya que de ella derivan muchos subgéneros, y la relación que tiene con otros muchos géneros cinematográficos (2009, p. 77).

### C. Terror

Para el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, terror, como género, es aquel adjetivo que hace referencia a todas las obras literarias y fílmicas que “buscan causar miedo o angustia en el espectador o en el lector”. Königsberg especifica que es aquel “género de películas que buscan asustar e, incluso, aterrorizar al espectador. (2004, p. 92). Pinel lo denomina *horror*: éste contiene violencia física con el objetivo de crear rechazo en los espectadores, según sostiene dicho autor. En los países anglófonos alude al fantástico, mientras que en Europa hace referencia a la etapa decadente el mismo, a partir de la década de los 50 del siglo

XX. Tanto el género de horror como el de miedo hacen referencia al sentimiento de *espanto*. Se diferencia del *gore* en que éste es más explícito (Pinel, 2009, p. 169). Dicho en otras palabras: el terror se destaca la violencia, mientras que en el género *gore* la “mutilación y la sangre derramada” (Pinel, 2009).

### D. Musical

El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española considera este término, en primer lugar, “Perteneiente o relativo a la música”. Como adjetivo, lo denomina como el “Género teatral o cinematográfico de origen angloamericano, en que la acción se desarrolla con partes cantadas y bailadas”, y como sustantivo, es aquella obra “perteneciente a este género.” Königsberg define *cine* o *comedia musical* como “Tipo específico de película norteamericana que se centra en la canción y el baile.” (Königsberg, 2004, p. 104). Pinel (2009, p. 201). Descarta además que una película con *acompañamiento*

*musical* implique que necesariamente tenga que ser un musical.

### E. Ciencia-ficción

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, ciencia ficción se refiere a aquel “Género de obras literarias o cinematográficas, cuyo contenido se basa en hipotéticos logros científicos y técnicos del futuro”. Según Konigsberg, las películas de ciencia ficción

pueden considerarse un subgrupo de las películas de género fantástico, es decir, de filmes que abordan mundos improbables o aparentemente imposibles, aunque este subgrupo extiende los límites de lo posible y otorga un aura de autenticidad científica a los acontecimientos y a la realidad que crea (Konigsberg, 2004, p. 85).

Pinel opina que el cine fantástico está relacionado con el de ciencia-ficción. Así:

La ciencia ficción es un americanismo que yuxtapone dos palabras antagonistas, además de insuficientes para definir un género cinematográfico que se basa en la anticipación. No existe ciencia ficción sin un salto brutal y traumático hacia el futuro (Pinel, 2009, p. 68).

### F. Fantástico

Konigsberg asevera que el fantástico contiene acciones y personajes *improbables* e *imposibles*. Las películas pertenecientes al género se sitúan en un universo energético diferente, “un mundo en el que las leyes convencionales de la física y la biología quedan en suspenso” (2004, p. 102). El fantástico, según Pinel, se encuentra relacionado con el “desequilibrio de lo real, genera la aparición de elementos extraños e inexplicables que provocan miedo en el seno de un universo creíble e identificable” (2009, p. 139).



### G. Misterio

Konigsberg denomina *Thriller de misterio* a aquel film “que provoca algo más que el tipo normal de suspense e interés, pero que también, debido a la violencia y a la inminente amenaza que se cierne sobre los personajes, crea en el público una gran cantidad de aprensión” (2004, p. 543). Se trataría, por tanto, de una variante del *Thriller*.

### H. Acción / aventuras

Los filmes de acción y aventuras “ofrecen al espectador emoción, suspense y evasión, colocando al héroe ante una serie de retos físicos, de peleas y de persecuciones, a veces en situaciones poco habituales y a veces en lugares exóticos” (Konigsberg, 2004, p. 404). Konigsberg ofrece otra definición más concreta de cine de acción, que se aplica a todo filme “que presenta gran cantidad de acción con un mínimo desarrollo de los personajes, como es el caso de la mayoría de las películas del Oeste o de gánsteres (2004, p. 84)”.

Pinel (2009) opina que este género constituye, como el drama, un cajón de sastre, en el que se incluyen como filmes por ejemplo policíaco, de aventuras, y “siempre y cuando otorgarán un lugar destacado las secuencias de acción (persecuciones, luchas, peleas, destrucciones, masacres) y no abundarán en sutilezas de tipo psicológico con recursos formales” (2009, p. 15). En los 80 terminó de configurarse como género propio. Se caracteriza porque “encadena sin interrupción secuencias de acción hipertrofiadas. Impone personajes sobrehumanos y

maniqueos que luchan brutalmente, sin complejos ni escrúpulos, en pro de la defensa de los valores americanos, a menudo conservadores. La película de acción escenifica una extraña coreografía de violencia y muerte” (2009, p. 15). En cambio, las películas de aventuras contienen una diferencia fundamental, que engloba tres elementos: el héroe, una situación, y una acción en el que se han de superar obstáculos (Pinel, 2009, p. 42). Se relaciona con filmes que se encuadran dentro de la acción, la aventura, el cine criminal, etcétera. Dentro del género de aventuras podrían incluirse otras como las películas del Oeste, de espionaje, bélicas y de capa y espada (2009, p. 42).

#### I. Suspense, también llamado *Thriller* en inglés

*Thriller* se podría traducir por suspense, y se aplica a “Cualquier película que crea emoción y suspense, especialmente una película de misterio o de crímenes, aunque el término también se utiliza ocasionalmente para películas de espías o de aventuras” (Konigsberg, 2004, p. 543). También se

caracteriza por el estado “de incertidumbre y dilación que crea ansiedad mientras se permanece a la espera de la resolución de una situación. (...) parece estirar el tiempo y retrasar lo inevitable sin que disminuya nuestro interés o nuestra tensión” (Konigsberg, 2004, p. 527). Para Pinel, el *suspense* se basa en “un proceso de escritura que cultiva la ansiedad del espectador, prolongando con delectación una situación cuyo desenlace previsto es dramático: el suspense se refiere generalmente a un plano o a una secuencia” (2009, p. 297). Asegura Pinel que el suspense está relacionado con la película de *acción*, de *espionaje*, de *aventuras*, *criminal* y de *catástrofe*, entre otras.

#### J. Otros Géneros

Somos conscientes de que, debido al gran número de películas que representan ensueños, resulta normal que las películas de la muestra abarquen no pocos géneros al mismo tiempo: el lector habrá de imaginarse que existen filmes de todos los géneros que contengan, por tanto,

representaciones oníricas. Recordamos que estos otros géneros son *Cine policíaco*, *Cine Bélico*, *Cine Romántico*, *Cine negro*, *Cortometraje*, *Cine de animación*, *Cine biográfico*, *Cine Histórico*, *Cine Familiar* y *Cine del Oeste*. Explicamos brevemente a continuación en qué consiste cada género:

- *Crime*, que se puede traducir por cine policíaco.

El cine policíaco, según Konigsberg,

presenta la búsqueda de indicios y culmina con la resolución del crimen por parte de un detective privado o de algún agente de la policía (a veces el proceso de investigación lo lleva a cabo un periodista, un investigador que trabaja para una agencia de seguros o un abogado). Las películas policíacas pertenecen al cine de misterio, y se distinguen de otros filmes de este grupo por su figura protagonista (Konigsberg, 2004, p. 107).

Para Pinel, la “película criminal inscribe el asesinato o cualquier otra violación grave de la ley y la moral en el corazón de la ficción. Amplio y prolijo, este género reúne e integra a otros géneros” (2009, p. 87).

- *War*, es decir, cine bélico.

Pinel, en el caso del cine de guerra, entiende que está relacionado con el cine político, documental histórico (2009, p. 160).

- *Romance*, que se puede traducir por cine romántico.

También llamadas películas románticas, consiste en aquellas en las que “todo el énfasis se pone en la relación amorosa que une a un hombre y a una mujer, a expensas de otros elementos de la historia” (Konigsberg, 2004, p. 403).

- *Film-noir*, cine negro.

Para Konigsberg, es un vocablo originario del idioma francés, y responde a un género propio de Hollywood (que tuvo su apogeo entre los años 40 y 50), y “que presenta un mundo urbano oscuro, brutal y violento, habitado por figuras sórdidas y neuróticas, y representado en un estilo que enfatiza los escenarios

desolados, las sombras densas y los marcados contrastes entre luz y oscuridad” (2004, p. 106).

- *Short*, cortometraje.

Definido con anterioridad, no lo consideramos un género, pese a lo cual (a efectos prácticos) incluimos la información de IMDb, y a efectos de análisis lo computamos como tal.

- *Animation*, cine de animación.

Consiste en uno de los casos en los que se denomina al género por la técnica empleada. Consiste en “Procedimiento que consiste en fotografiar dibujos, muñecos, siluetas u objetos inanimados fotograma a fotograma, de manera que cada uno de esos fotogramas registre un mínimo cambio progresivo en el sujeto” (Konigsberg, 2004, p. 30).

- *Biography*, cine biográfico.

Engloba a todo aquel film “que narra la vida de un personaje conocido” (Konigsberg, 2004, p. 55).

- *History*, cine histórico.

El cine histórico comprende todo filme “que pretende tratar sobre un periodo histórico y los acontecimientos reales de ese periodo, aunque el tratamiento de los personajes puede ser altamente ficticio y se pueden tomar grandes libertades con los propios acontecimientos (Konigsberg, 2004, p. 399)”.

Pinel (2009, p. 120) la considera como *variante del drama histórico*, o del *drama romántico*.

- *Family* o cine familiar.

Forman parte de este género aquellos filmes destinados a su consumo por parte de todos los públicos, especialmente dedicado al público infantil.

- *Western*, cine del oeste

Se trata de aquel género fílmico “popular desde los albores del nacimiento del cine que se nutre de la historia y las leyendas de la zona oeste de los EE.UU., especialmente de las de finales del siglo XIX” (Konigsberg, 2004, p. 95). Pinel considera que también se relaciona con la “difícil gestación de la nación americana” (2009, p. 318). Sitúa su historia entre 1840 y 1890, *al oeste del río Misisipi*, en la línea variable denominada *Frontera*, que iba desplazándose hacia el Pacífico.

### 2.2.5 Puesta en escena

*Puesta en escena* constituye un concepto de origen teatral y originada en una expresión francesa *Mise en scène*, equivalente a “poner en escena una acción” (1993, p. 145).

El alcance y poder de la puesta en escena queda reflejado en las palabras de García Jiménez, “La **puesta en escena** fílmica decide el contenido del plano, que es una unidad de espacio temporalizado” (1996, p. 188). Y añade que “la puesta en escena fílmica gobierna simultáneamente al fotograma, como unidad fija del plano y al plano como unidad móvil de la secuencia” (1996, p. 188).

Hayward, por su parte, considera a la puesta en escena como un término derivado de la terminología teatral, como todo aquello relacionado con el encuadre de los planos durante el rodaje:

Thus, first it connotes **setting, costume and lightining**, second, movement within the frame. It became endowed with

a more specific meaning by the *Cahiers du cinema* group (established in 1951) who used it to justify their appellation of certain American film-makers as auteurs (Hayward, Susan,, 2000, p. 231)

Thompson y Bordwell consideran que los componentes de la puesta en escena (que normalmente aparecen de forma conjunta) son el “decorado, el vestuario, la iluminación y la expresión y el movimiento de los personajes (...) Normalmente cada uno se combina con los demás para crear un sistema concreto en todas las películas” (1993, p. 163).

La iluminación consiste, para Bordwell y Tompson (como se había mencionado antes), en otro de los elementos partícipes de la puesta en escena, tal y como aseguran: “Gran parte del impacto de una imagen se debe a la manipulación de la iluminación” (Bordwell y Thompson, 1993, p. 152). Cuatro serían las características que definen a la iluminación en el cine: “*cualidad, dirección, fuente y color*” (1993, p. 153). Dichos autores citan también otros elementos de la iluminación como pueden ser la cualidad, es decir, la intensidad relativa de la

misma; la iluminación, que, por un lado, “dura crea sombras claras y texturas y contornos definidos” (1993, p. 153). Por el contrario, si es suave, la iluminación “desdibuja los contornos y las texturas y crea una mayor difusión y un contraste más blando entre los claroscuros” (1993, p. 153).

También interviene en la puesta en escena la dirección de la iluminación, es decir, “recorrido de la luz desde su fuente o fuentes hasta el objeto iluminado” (1993, p. 153). Por lo tanto, la iluminación puede clasificarse en (dependiendo de la dirección) *contraluz*, *luz contrapicada*, *luz cenital*, etc. Como ejemplo de la importancia de ello, en el cine clásico de Hollywood de los años 40 llegó a constituir un canon de iluminación, según Thompson y Bordwell:

El cine clásico de Hollywood desarrolló la costumbre de utilizar al menos tres fuentes luminosas por plano: luz principal, luz de relleno y el contraluz (...). La iluminación de tres puntos surgió durante la era del cine de estudio en Hollywood y todavía se usa ampliamente (Bordwell y Thompson, 1993, pp. 155-156).

Otro de los elementos relacionados con el espacio fílmico que comentaremos con brevedad, consiste en los decorados, que algunos autores llaman *escenario*. Según una de las acepciones de la Real Academia, decorado es aquel “Conjunto de elementos con que se crea un lugar o un ambiente en un escenario, un plató, etc.”. Para Bordwell y Thompson, el decorado puede ser abordado por el director y el equipo correspondiente de dos maneras: una, “seleccionar una localización ya existente y escenificar en ella la acción, una práctica que se remonta a los comienzos del cine” (1993, p. 148). La segunda, “construir los decorados” (1993, p. 148).

## **2.3 LOS SUEÑOS EN EL CINE DE FICCIÓN**

### **2.3.1 Introducción**

La humanidad ha expresado mediante las artes (sobre todo las figurativas) sus preocupaciones, miedos, esperanzas y experiencias acerca de su vida diaria: el sueño, por tanto, ha

sido un tema recurrente en las mismas. Pero el cine se lleva la palma a la hora de representar lo onírico, ya que, como sostiene Román Gubern, “Producir materialmente simulacros físicos de los sueños, plasmados en imágenes cinéticas externas al sujeto, fue algo que la cultura humana no pudo conseguir de modo satisfactorio hasta el invento de la tecnología cinematográfica” (1994, p. 260).

La relación entre los sueños del cine (como habíamos esbozado en la introducción de este trabajo de investigación), ha sido una preocupación ampliamente estudiada por los teóricos desde el comienzo del mismo. La producción bibliográfica y hemerográfica sobre este asunto resulta profusa, por lo que hemos seleccionado los trabajos más destacados en esta área.

El grueso de las investigaciones que estudian la relación entre los sueños y diversos aspectos del arte cinematográfico se concentra sobre todo en los años 70 y 80, con autores relacionados con la revista *Dreamworks*, entre los que destacan Petric, Hobson y Kinder.

A modo de introducción, no podemos dejar de citar unas palabras de Yves Lavandier, quien mantiene que la dramaturgia

mantiene singulares similitudes con el mundo onírico. El ser humano es a la vez actor y espectador de sus propios sueños, aunque éstos no cuenten, siempre, una historia. Y desde su posición de espectador se identifica con el protagonista de una obra dramática. Y el sueño, lo sabemos, es igualmente un alimento vital para nuestro psiquismo (Lavandier, 2003, p. 19).

Christopher Nolan<sup>19</sup>, en un punto de vista más encaminado al cine, compara éste con los sueños:

Mucha gente ha planteado la metáfora de los sueños y el cine. Las primeras salas de cine de Europa, en Inglaterra, se llamaban palacios de los sueños. La analogía de estar observando imágenes alucinatorias vívidas de forma pasiva en la oscuridad parece ajustarse a las dos cosas (Bellic, 2010).

---

<sup>19</sup> Co-guionista y director de *Origen* (2010)



Konigsberg denomina a estas representaciones *imágenes oníricas*, constituidas por aquellas “Imágenes en pantalla que representan las imágenes mentales de la imaginación, los sueños, las ensoñaciones diurnas o la fantasía de un personajes” (Konigsberg, 2004, p. 269).

Sin embargo, el empleo de las imágenes oníricas en el cine ha sido empleado argumentalmente con asiduidad como *subterfugio*: “The key to opening the locked doors of the mind and driving out those unreasonable devils is, of course, a dream, which comes near the end of the film” (Halpern, 2003).

Halpern incluso opina que los sueños poseen una determinada finalidad, dependiendo de en qué lugar dentro del metraje se localice dicho sueño:

Even today, despite other creative tools and technological capabilities available to filmmakers, the dream sequence remains a popular device for meeting a variety of artistic needs: an opening dream immediately establishes what the character is feeling; a later dream or series of dreams warns us of the impending climax; and a concluding dream ties the

loose ends. This lasting preoccupation with dreams on film likely reflects people’s inherent interest in escaping from their own problems and peeking into someone else’s mind.

(Halpern, 2003, p.9)

### 2.3.2 Similitudes y diferencias entre sueños y cine

En primer lugar, expondremos las similitudes que diversos académicos y teóricos del cine han propuesto entre el cinematógrafo y los sueños. Comenzamos este epígrafe recordando las características que, según Hobson, poseen formalmente los sueños

**discontinuidades, improbabilidades e imposibilidades** (con franco desafío de la ley física): **incongruencias** (con trama o rasgos escénicos que no encajan unos con otros); e **incertidumbres** (con explicaciones vagas manifiestas). Los **personajes y objetos oníricos pueden ser de caracteres cotidianos o totalmente fantásticos y collages físicamente imposibles de la realidad existente**<sup>20</sup> (Hobson, 1994, p. 18).

---

<sup>20</sup> La negrita del párrafo es nuestra.

En los años 70, se produjo un florecimiento de estudios cinematográficos realizados por teóricos que provenían del psicoanálisis y la lingüística, o al menos estaban influidos notablemente por dichas corrientes (Stam, 1999, p. 250). La corriente psicoanalítica del cine se interesó por relacionar la teoría freudiana de la psique con el cine mismo. Dicho de otro modo, trataron de establecer analogías entre el soñador y el espectador, considerando al cine mismo como un sueño, tal como asegura Stam:

En su condición de realizaciones simbólicas de deseos inconscientes, los sueños son «textos» estructurados que pueden entenderse mediante un análisis de su **CONTENIDO MANIFIESTO** (la «historia» contada en el sueño), con la finalidad de revelar el **CONTENIDO LATENTE**, el **DESEO DEL SUEÑO** (el deseo inconsciente y prohibido que genera el sueño) bajo la colección, aparentemente aleatoria y confusa, de imágenes (Stam, 1999, p. 165).

A la cabeza de esta corriente se sitúa Metz (2001), cuya obra *El significante imaginario* se erige como una de las obras capitales de la corriente psicoanalítica del cine (Stam, 1999, p. 164)), y en la cual se trata la relación entre cine y sueños desde la perspectiva del psicoanálisis. Metz enumera algunas similitudes entre soñar y ver una película, como por ejemplo:

el flujo fílmico se parece al flujo onírico más de lo que se la parecen otros productos del velar. Ya hemos dicho que es recibido en un estado de vigilancia menor. Su propios *significante* (las imágenes sonoras y en movimiento) le confiera una cierta afinidad con el sueño, pues de entrada ya coincide con el *significante onírico* por uno de sus rasgos principales, la expresión “en imagen”, la aptitud a la figurabilidad, según el término de Freud (Metz, 2001, pp. 122-123).

Precisamente, en esta línea se muestra Mitry (2002, pp. 208-209), para quien el espectador, aun siendo consciente de que está en una sala de cine, se ve afectado por hechos como la brillantez de la imagen proyectada en la pantalla junto con la oscuridad, o la enorme diferencia de tamaño entre dicha

pantalla y el espectador (que se reconoce como minúsculo): la proximidad entre ambos “desconecta” al espectador de su *realidad física inmediata*, para sustituirla por la de la percepción de proyección, que se convertiría en la real. En este proceso,

Se trata, pues, de un *hecho* algo semejante a la hipnosis, por la «captación» de nuestra conciencia atenta, pero también y sobre todo de un *estado* análogo al del sueño (intermedio entre el sueño propiamente dicho y el sueño despierto) debido a esta «transferencia perceptiva en la que lo imaginario sustituye a lo real (Mitry, 2002, p. 209).

Mitry también admite una diferencia entre el acto de visionar un film en una sala cinematográfica y el soñar:

Finalmente, para nosotros, espectadores, la imagen fílmica sustituye a lo real como la imagen mental cuando soñamos. Por el hecho de estar menos activos en el cine, donde nunca perdemos la noción de estar presentes, los fenómenos de participación no dejan de ser los mismos poco más o menos; excepto que en el sueño, evidentemente, lo irracional es

miro, pero en el cine me llega de afuera y se impone a mi conciencia (Mitry, 2002, p. 211).

Baudry parte de unas premisas muy similares al tratar lo que dentro de la teoría psicoanalítica del cine se ha llamado el *aparato cinematográfico*, cuyos puntos más destacables se resumen en los siguientes puntos: a) debido a la inmovilidad en la butaca en la sala del cine y del aislamiento que supone la oscuridad, nuestra percepción visual se potencia: por lo tanto, el espectador pasa a experimentar el *régimen de creencia*, en el que se acepta lo visionado, bidimensional y no del todo opaco, como corpóreo, de manera similar a un sueño. b) dicha impresión de realidad se ve aumentada por la *condición del sueño*, o lo que es lo mismo, el *efecto de ficción*, que hace creer al espectador que él mismo está produciendo la ficción que se muestra en la pantalla (Stam, 1999, p. 169): se convierte entonces en una parte activa, ya que éste tendría la sensación de estar “produciendo la ficción cinematográfica” (Stam, 1999, p. 169). c) Baudry, entre otras características, también alude a la *regresión artificial*, un estado en el espectador cinematográfico el cual regresa a la etapa infantil

en la que no se había formado el *yo*. Una condición “en la que el sujeto no puede distinguir entre percepción (de una cosa real) y representación (una “imagen” que está en lugar de) (Stam, 1999, p. 169)”. d) también para Baudry, el cine reproduce la *alucinación del sueño* (el cine es alucinatorio), ya que presenta la visión de algo que no está, pero con una cualidad de realidad importante (Stam, 1999, p. 170). Sin embargo, Baudry destaca una diferencia importante: el cine se constituiría como una “psicosis artificial sin ofrecer al que sueña la posibilidad de ejercer cualquier tipo de control inmediato” (Baudry, citado en Stam, 1999, p. 170).

Robert T. Eberwein (1984, pp. 3-5), también desde una perspectiva psicoanalítica, sostiene que cuando soñamos nuestro cerebro retrocede temporalmente a la infancia, al punto del desarrollo de los niños en que después de alimentarse del pecho de la madre, se duermen y experimentan las primeras ensoñaciones localizadas en un “campo” de la mente, que se constituiría como una especie de pantalla cinematográfica. Dicha teoría se basa en dos elementos claves: el pecho de la madre y el *yo*, elementos que están presentes cuando se

sueña. Basándose en la teoría de Bertram Lewin, este campo se constituiría en una *compleja estructura psíquica*, la *pantalla onírica*<sup>21</sup>, estructura que se sostendría en dos elementos: el pecho de la madre (o un sustituto del mismo) y la autoconsciencia. En el sueño se produce una fusión del *yo* con las percepciones del universo onírico. Esta unidad se va perdiendo a medida que nos hacemos adultos. Eberwein propone que la *pantalla onírica* permite recuperar esa unidad que experimentábamos entre el *yo* y las percepciones experimentadas durante el sueño cuando éramos niños. Otra similitud reside en que, si bien durante el visionado del film sentimos el mismo como real, cuando éste acaba tenemos dificultades para recordar ciertos detalles de la trama y determinadas acciones (de modo análogo a lo que sucede cuando intentamos recordar el sueño). Al recordar dichos sucesos y personajes, el espectador creará incluso espacios, los imaginará para situar dichos personajes y acciones que recuerda, en una clara alusión a la *elaboración secundaria* del psicoanálisis.

---

<sup>21</sup> *Dream screen* en el original.

No podemos dejar de mencionar en un trabajo de investigación que versa sobre la expresión de los sueños en una de las artes, el cine, el movimiento surrealista, que hizo su aparición en la década de los años 20 del siglo XX, de la mano André Bretón y sus manifiestos, y defendía la expresión de lo psíquico “sin la inhibición de la razón, de la moralidad o de nociones preconcebidas sobre el arte. Para él, el sueño, la alucinación, el libre juego de la mente y el propio inconsciente eran lo auténticamente real” (Konigsberg, 2004, p. 527).

Realmente, son raras las incursiones cinematográficas del surrealismo en sus aspectos estéticos y temáticos, entendido como lo onírico y su simbología, (Chicharro Merayo, 2009, p. 5)

De hecho, Breton, si bien incluye el cine entre las actividades surrealistas por excelencia, entiende que su papel es básicamente instrumental; debe actuar como estímulo visual o fuente de inspiración para la ejecución de la obra y no tanto como expresión artística. Lo cierto es que el interés de los surrealistas por el cinematógrafo fue variable y desigual, y en

la práctica no se formuló una teoría que señalará cómo hacer este tipo de cine (Chicharro Merayo, 2009, p. 5).

Es evidente que surrealismo y psicoanálisis guardan una estrecha relación, ya que constituye la corriente artística de las vanguardias de comienzos del siglo XX que más interesada en ahondar en el inconsciente:

Es más, este arte “moderno”, que se revela frente a formas artísticas convencionales, integra los principios freudianos, si bien muchas veces a través de una lectura distorsionada, en su visión del mundo y por lo tanto intenta aplicarlos a la práctica artística (Chicharro Merayo, 2009, p. 5).

Una cuestión que surge sobre el surrealismo se basa en el problema de identificar e incluir dentro de esta corriente artística determinadas obras pictóricas, debido sobre todo a la gran variedad de estilos que contempla:

Indeed, the art work of surrealism is so varied that no one would think to describe the work of the vast majority of surrealist painters as ‘surreal’. This creates confusion which

needs to be elucidated if we are to understand the relationship that surrealism has garnered with the cinema (Richardson, 2006, p.3)

Largamente confundido con lo onírico, el cine surrealista se caracterizaba por difuminar “la distinción entre realidad interna y externa, destruía las expectativas normales sobre causa y efecto, ponía el acento en el azar y lo inesperado, presentaba relaciones extrañas y chocantes y expresaba los recovecos irracionales, neuróticos e, incluso, grotescos de la mente” (Konigsberg, 2004, p. 527). Ejemplos de filmes incluidos dentro del surrealismo son *Un perro andaluz* (Luís Buñuel, 1928) y *La edad de oro* (Luis Buñuel, 1930).

Jean Goudal consideraba al cine como una *alucinación consciente*, más poderosa que la literatura. Es precisamente en la literatura, afirma Goudal, en donde a los surrealistas les hubiera gustado ver materializada la fusión de consciencia y alucinación. Surrealismo y cine estarían interrelacionados pues, lo cual se erigió en un concepto capital para los seguidores del movimiento. “To them watching a film unfolding

in a darkened cinema embodied the closest thing to a dream” (Goudal, citado en Harper y Stone, 2007, p. 119). Goudal, en la línea de lo que proclaman los teóricos inscritos dentro de la corriente psicoanalítica del filme, cita también varios parecidos entre el cine y los sueños: ambos se producen en la oscuridad, el sujeto que sueña y ve una película no tiene, en principio, control sobre las imágenes que percibe.

Goudal argued that the physical conditions of film viewing enhanced the dream-state. The darkness of the auditorium closed out distracting images from the real world while the music shut out any sounds. The dream-state was further intensified by the way that the images unfolded, not in accordance with rules of logic but in terms of their own logic. Even when a film narrated a logical story the images continued to obey their own logic, even moving from present to past and future and often with such speed that the spectator is forced to surrender to the logic of the filmic world (Harper y Stone, 2007, p. 119).

Kyrrou, citado por Richardson en su libro *Le Surréalisme au cinema*, sostiene una opinión similar a la de Goudal. Kyrrou

parte de la base de que “cinema is in essence surrealist” (2006, p. 5). También para Kyrrou, la relación entre surrealismo y cine no se circunscribe a unas películas determinadas, sino que dicha relación descansa sobre la similitud entre el estado onírico y el visionado del film, aunque afirma que esta relación se establece debido a lo comunitario inherente a la sala cinematográfica, lo comunitario de visionar un filme:

Virtually any film could thus be potentially surrealist, at least if viewed from a certain angle. Conversely, it might be argued that no film could be surrealist if seen on television, because television lacks the possibility of communion, which is the essence of cinema for the surrealists (Richardson, 2006, p. 6).

Vlada Petric, profesor y director de telefilmes (IMDb, s.f.), aborda la investigación de la relación entre cine y sueños, desde el ángulo del estudio de la forma en que los directores de cine consiguen esas imágenes oníricas desde cuatro perspectivas: *temáticamente*, poniendo el realizador el énfasis en el contenido onírico de la imagen; *psicoanalíticamente*,

interpretando mediante asociación simbólica el contenido de los sueños de los personajes; *psicológicamente*, evocando los estados emocionales y la actividad mental durante y después de ver un filme, y *fisiológicamente* (Petric y Bergman, citados en Manchel, 1990, p. 583). Petric cita a algunos investigadores que han estudiado los sueños en el cine, aunque la mayoría lo hacen sobre películas que tienen una “cualidad onírica” más que estudiar la relación entre sueños y el cine: “Robert Desnos, René Claire, Jean Epstein, André Malraux, Serge Lebovici, Ado Kyrrou, George Linden, F. E. Sparshott, Charles Tart, Sergei M. Eisenstein, Lotte Eisner, P. Adams Sitney, David Curtis, Jean Cocteau and Ingmar Bergman” (Petric y Bergman, citados en Manchel, 1990, p. 582).

Susanne Langer, como bien matiza Manchel, constituye una excepción a esta tendencia, ya que ella sí estudió la relación entre cine y los sueños. Para Langer (citada en Manchel, 1990, p. 583), lo que distingue al cine de otras artes que intentan representar el pasado o recordar. Consiste en el

denominado “Modo onírico”<sup>22</sup>: lo que se ve en las películas da la sensación de que sucede en ese mismo momento. Además, añade Langer, las películas se parecen a los sueños en que ambos sitúan al soñador-espectador como el centro de la “presentación”, siendo percibidas desde el punto de vista del observador (1990, p. 583).

Entre los directores que cita Petric cuyas obras poseen una cualidad *onírica*, se hallan nombres destacados desde el comienzo del cine hasta mediados de los 70: Griffith, Lang, Eisenstein, Chaplin, Weir, Godard, Russel, Fellini, Bergman y Mizoguchi, entre otros (Manchel, 1990, p. 583). Manchel (Manchel, 1990, p. 583) critica que una omisión importante en el estudio de Petric es el trabajo de Metz.

En otro sentido se pronuncia Marsha Kinder (1980), quien se ha planteado si la relación entre los sueños y el cine se produce, aparte de si el cine “imita” a los sueños, también en sentido inverso: si el cine influye en la forma y en el contenido de lo que soñamos. Kinder trata el tema en el artículo *The*

*adaptation of cinematic dreams*, y se basa en las investigaciones realizadas en los años 70 por Jones (citado por Kinder, 1980). Kinder considera el sueño como un recurso adaptativo de la evolución, cuya utilidad es la de arbitrar entre lo aprendido culturalmente y los posibles cambios genéticos que tienen lugar en los humanos como consecuencia de ello. También cita el trabajo de Hobson y McCarley, quienes explican que distintas partes del cerebro controlan distintos aspectos del sueño: por ejemplo, la parte primitiva del mismo determinaría la forma y el ritmo del ensueño, mientras que el prosencéfalo controlaría básicamente el contenido del mismo, resultado de la composición de las imágenes generadas internamente en el cerebro junto con las almacenadas en la memoria. A partir de estos presupuestos, Kinder asegura que, que las imágenes producidas por los medios de comunicación audiovisuales y la exposición diaria a las mismas afectan a la forma en que experimentamos nuestros sueños, al asimilar sus códigos, no existentes a priori en los mismos:

Many dreamers report seeing newsreels, animations, fades, dissolves, superimpositions, freezes, and instant replays in

---

<sup>22</sup> *The Dream Mode* en el original



their dreams. Some of these techniques may have appeared in dreams before being developed in the media; perhaps they even contributed to their invention, whatever their genesis, the media have made these techniques commonplace within our cultural dream pool (Kinder, 1980, p. 54).

Otro punto en el que coincide la autora con los surrealistas (al igual que Goudal) es que el cine tiene una ventaja sobre la literatura: que es un medio visual, al igual que los sueños son principalmente visuales, con la diferencia de que un lector elige el ritmo y las imágenes derivadas del texto, mientras que en los medios visuales tanto el ritmo como las imágenes están impuestos, por lo que es un acto pasivo. Esto último constituiría un factor importante para determinar que los medios visuales influyen directamente sobre nuestros sueños.

Kinder, dentro del mismo artículo, teoriza sobre la influencia mutua en lo que ella denomina “adaptaciones del sueño”<sup>23</sup>. Los sueños influyen en el cine mediante distintos estilos y géneros, como el surrealismo o las representaciones oníricas: del mismo

---

<sup>23</sup> *Dream adaptation* en el original.

modo, el cine influiría en los sueños. Algo así sería posible gracias a que los sueños y el cine comparten muchas características: “the primacy of moving visual images, spatial and temporal discontinuity, and the double identity of the dreamer as passive voyeur alone in the dark and as actor projected on the luminous screen” (Kinder, 1980, p. 55).

La plasmación de los sueños en cine, asevera Kinder, se puede articular desde los puntos de vista práctico, teórico y fenomenológico, poniendo de ejemplo la película *El moderno Sherlock Holmes* (1924) (Kinder, 1980, pp. 55-56).

- Desde el punto de vista práctico, el protagonista del film de Keaton incluye en su sueño la película que se estaba proyectando en ese momento, porque le permite satisfacer sus deseos de conseguir a la chica y, de paso, mostrarse como un buen detective.
- Desde el punto de vista teórico, Keaton nos revela que el sueño y las películas comparten la capacidad de discontinuidad del espacio y el tiempo, frente a la continuidad de la vigilia y la sala de proyección.

- Desde el punto de vista fenomenológico, tanto el sueño y las películas implican dos niveles de este tipo.

También considera que la adaptación fílmica de los sueños conlleva inevitablemente una distorsión, de manera similar a la de los sueños relatados por los soñadores una vez que están despiertos. Kinder se refiere por supuesto a la elaboración secundaria. “Adaptation is a form of secondary revision” (Kinder, 1980, p. 56). Califica esta distorsión de considerable, y lo justifica señalando que el origen del sueño se halla en el hemisferio derecho del cerebro, mientras que la verbalización del mismo se genera en el hemisferio izquierdo.

Kinder admite que el estilo de los sueños fílmicos depende de cada director. Considera poco apropiado caracterizar de surrealista a Fellini, Bergman y Buñuel, aunque respecto a al último admite que sí se le podría encuadrar más dentro de este movimiento (1980, p. 66). Mientras que en Buñuel su filme *Un perro andaluz* (1929) aparece como su mayor conexión con el surrealismo, Kinder opina que los sueños fílmicos de este director son “pesadillas”. De Fellini, Kinder considera que son o

bien “ataques de ansiedad” o bien “realización de los deseos” (1980, p. 66) para ricos con un marcado carácter egocéntrico. Sobre Bergman, identifica sus sueños con “revelaciones” de las que afloran las verdaderas estructuras internas de la psique del personaje, las cuales “he uses them as exorcism in a psychological and religious sense” (1980, p. 66).

Es más, estos tres directores han influido de manera notable en otros como Paul Mazursky, quien admite dicha influencia de Fellini. Pero no todos los cineastas siguieron la estela de Freud: *El enigma de Gaspar Hauser* de Herzog y a *La última ola* de Peter Weir se erigen como ejemplos que han roto con la tradición freudiana (1980, p. 66).

Kinder (1978) incluso ahonda más en la cuestión al plantearse la posibilidad de que la exposición diaria a miles imágenes “prefabricadas” pueda afectar directamente a nuestros sueños. La investigadora parte del supuesto de que el cine, a diferencia de la literatura, es visual, lo que supondría mayor poder de influencia en nuestros sueños. Muestra además preocupación acerca de cómo imágenes explícitamente violentas y representaciones de la sexualidad asociadas al

sadomasoquismo y la violencia afectarían a los niños en el futuro, ya que mientras la relación entre amor y sadomasoquismo es común en la descripción de lo romántico en la cultura occidental, el hecho de elaborar dicha descripción mediante los medios audiovisuales programa nuestro consciente a través de los sueños.

En cuanto a las diferencias que algunos estudiosos del cinematógrafo han estudiado encontramos a Leslie Halpern, periodista americana que, desde una perspectiva menos científica pero no por ello menos acertada, manifiesta que la representación del sueño en la gran pantalla poco tiene que ver con los sueños reales, a la luz de las investigaciones sobre los sueños. Esta irrealidad se materializa de la siguiente forma en el cinematógrafo:

The unofficial filmmaker's formula for incorporating dreams into movies is quite simple: show ordinary people having extraordinary dreams. These dreams can use state-of-the-art technology to produce awe-inspiring visions that give insight into the character, promote the story, and provide emotional impact. However, when

the smoke clears, the garbled sound returns to normal, the masks are removed, the masks are removed, the makeup is washed off, and the lights come on, it becomes apparent that the reality of sleep science is sacrificed in order to save the illusion of the story (Halpern, 2003, p. 5).

Halpern plantea que los sueños y la forma en que los personajes se duermen resultan pocos realistas, ya que: "Films use dreams as a figurative means of revealing the literal truth hidden deep within the dreamer" (2003, p. 4). La autora justifica sus palabras en la "magia" inherente a los filmes, que, gracias a la cual, aceptamos esta clase de secuencias pese a su artificiosidad. Halpern critica esta desconexión de los sueños fílmicos (en cuanto a artificiosos) con los reales que experimentamos cada noche.

Halpern expone ejemplos interesantes de la película *Dentro de mis sueños* (*In dreams*, Neil Jordan, 1999), y menciona, a tenor de la misma, los cinco procesos de elaboración onírica de Freud.

This particular dream sequence reveals the deepest fears of the dreamer, the inner worryings of the psychotic character's unconscious mind, and an unavoidable prophesy. In short, it reveals the art, rather than the science, of dreaming

This cinematic struggle between art and science is not limited to psychological thrillers such as *In Dreams*, which relies on dreams to explore character's emotional problems (Halpern, 2003, p. 7).

Carroll rechaza tal analogía, tan del gusto de las teorías fílmicas psicoanalíticas, entre el espectador que ve una película y el soñador que sueña mediante su “ojo interior”, inmóviles forzadamente y aceptando la realidad del sueño. Expone que las diferencias entre el visionado de un filme en el cine y el acto de soñar son consistentes: pese a la pasividad física de ver una película y soñar, en el sueño soñamos que nos movemos, mientras que en la butaca de una sala de cine estamos inmóviles. Que el visionado de un film en el cine y soñar mientras se duerme en la oscuridad suponga a los seguidores de la teoría fílmica psicoanalítica una analogía, en realidad resulta indiferente. Otra diferencia notable sería que

mientras en el sueño los temas que aparecen nos afectan de forma directa (constituyen *acciones* y *ansiedades* relacionados con nosotros mismos), en una película nos olvidamos de nuestros problemas para centrarnos en los de los personajes (Currie, 1996, p. 333)

### 2.3.3 Formas históricas de representación onírica

#### 2.3.3.1 Algunas consideraciones preliminares

Gaudreault y Jost sostienen, como ya hemos visto, que los ensueños se incluirían dentro de las denominadas *imágenes mentales*. Y tal y como destacan, “Obviamente, la dificultad reside en diferenciarlas de las imágenes percibidas directamente en la realidad supuesta por la diégesis” (2001, p. 147).

La literatura sobre el *qué* y el *cómo* del relato en la representación del proceso onírico en el cine, aunque abundantes, no se encuentran estructuradas. Si bien en

algunos ejemplos se ofrecen definiciones generales, en otras ocasiones parece tratarse de un estudio demasiado vago sobre el tema de la narrativa fílmica en los sueños, o bien el contenido se centra en demasía en las características técnicas y estéticas de determinados directores a la hora de filmar los sueños.

A modo de introducción, recogemos la caracterización que realiza Halpern sobre los elementos técnicos que han llegado a formar un cliché: “Filled with rich sensory stimulation including a soft focus, special lighting effects, disturbing sound effects, and eerie musical distortion” (Halpern, 2003, p. 6).

Desde los comienzos del cinematógrafo, los directores (que hacía las veces de guionistas en aquella época) intentaban reflejar los sueños y demás actividad subjetiva de los personajes en el reciente invento del cine. La primera representación fílmica de un sueño en la historia del cinematógrafo se produce, según Robards (citado en Halpern,

2003, p. 9), en *Vida de un bombero americano* (1903)<sup>24</sup>. James Walters rechaza tal aseveración (atribuyéndola como propia de Halpern) al asegurar que

Given the rapid, transnational development of cinema in its early years, it would be difficult to ascertain whether *Let Me Dream Again* was the first example of a dream sequence in a film.

Indeed, with so many films having been lost from that period, a judgement of any kind is made at least precarious. (Leslie Halpern, however, is apparently oblivious to this difficulty when she states confidently but erroneously that ‘The earliest documented dream sequence – a prophetic dream appearing in a circular inset called a dream balloon – was used in Edwin S. Porter’s 1903 film *The Life of an American Fireman*’ (Walters, 2008, p. 44).

Dicho sueño se enmarca en un *bocadillo*, que Konigsberg (2004, p. 58) expresa que se trata de “una pequeña área, como el bocadillo para el diálogo en una tira cómica, cerca de la

---

<sup>24</sup> Se ha incluido dicho filme en el presente estudio.

cabeza del personaje para mostrar sus pensamientos o sueños”.

Otra ventaja igualmente fundamental del método de montaje de Porter es que el director puede transmitir al espectador una dimensión temporal. *La vida de un bombero americano* se inicia con el plano de un bombero dormido en una silla, soñando con una mujer y un niño atrapados en una casa en llamas (el sueño se presenta sobreimpresionado en un “globo de sueño” o “dream balloon”) (Reisz y Millar, 2007)

Walters cita otro film de George Albert Smith como uno de los primeros que no usaron una viñeta circular o *bocadillo*, calificándolo como un “uso pionero efectivo de la técnica de secuencia onírica en cine”:

Nevertheless, Smith’s film stands out as an effective early use of the dream sequence technique in cinema. The disparity between reality and illusion is emphatically used to create the film’s visual humour; the spatial resemblances inherent in the placement of actors and set in both scenes serve to highlight the divergent qualities of the dreaming and waking states. The

man’s revelation is played for its humour, with the actor’s exaggerated expressions of revulsion and loathing constructing his character as a figure of ridicule, rather than attempting to elicit any sympathy from the audience (quiet disappointment or reflection would, perhaps, produce a different effect). The film’s comic impact relies upon Smith’s decision to begin in the dream state, rather than showing the man falling asleep, then dreaming and then waking up. Thus, the audience is temporarily deceived into confusing reality with illusion: taking the dream to be waking life (Walters, 2008, p. 44).

Según las palabras de Walters, es destacable el hecho de que la efectividad de lo cómico recaiga en el hecho de que se comience con un plano perteneciente al sueño, sin informar previamente de que el protagonista está dormido.

Sin embargo en esta época, como veremos en el estudio, lo común consistía en representar el sueño justo al lado del soñador, y hacia 1906 se va configurando ya la secuencia onírica como tal (lo veremos con más detalle en los resultados del análisis). Pero en líneas generales, ¿de qué maneras se ha

hecho esta inserción de esta actividad mental denominada sueño en el cine? Gaudreault y Jost enumeran diferentes formas, al tratar la recreación de las imágenes mentales:

Para tal fin, el **cine primitivo tomó prestados diversos procedimientos de los espectáculos teatrales del siglo XIX, de las comicstrips y de las linternas mágicas. Uno de los más extendidos era, sin duda, el «bocadillo»<sup>25</sup>**, que encontramos ya en *Life of an American Fireman* encima de un bombero adormecido, a la derecha de la pantalla, vemos, en un gran cache circular, una mujer colocando a su hijo en la cama- Pero también se han utilizado **otros códigos: la sobreimpresión, el fundido en negro**, etc.<sup>26</sup>. Estos códigos, cualesquiera que fuesen, permitían significar que las imágenes que introducían no se presentaban como reales sino como imaginarias. Dado que permitían establecer una diferencia de modo (en el sentido gramatical), los denominamos operadores de modalización.

---

<sup>25</sup> La negrita es nuestra.

<sup>26</sup> La negrita es nuestra.

Durante mucho tiempo, estas visiones no han estado vinculadas a la vista (en ciertas películas se superponen literalmente al sujeto que las imagina: por ejemplo, en *Det Hemmelighedsfulde X* [Benjamín Chrislensen, 1913], donde la imagen de un elefante recubre la de la mujer que sueña en su cama, recogiendo una muy antigua tradición pictórica presente, por ejemplo, en *La pesadilla*, de Füssli). Posteriormente, poco a poco, se atribuyeron al sujeto imaginante mediante la mirada, primero con un operador de modalización (véase al *Freder de Metrópolis*, erguido sobre su cama en pleno delirio, cuando ve que el bajorrelieve de la catedral que representa a la muerte está cobrando vida), o, más tarde, mediante un simple *raccord* de mirada (...). Desde entonces, la imagen mental no se ha diferenciado de una ocularización interna, lo que ha podido (y aún puede) suscitar incertidumbres relativas a su estatuto, dependiendo de los momentos y los espectadores.

Paralelamente, con el nacimiento del cine sonoro, vimos aparecer diversos efectos capaces de sugerir auricularizaciones modalizadas (ecos, resonancias, etc.) (Gaudreault y Jost, 2001, p. 147).

Es decir, que los sueños tomaron prestados procedimientos pertinentes al montaje (transiciones) y a los efectos de imagen y sonido, a los que denominaron operadores de modalización, para indicar un cambio de “modo”, un cambio de condición sobre la diégesis de la narración<sup>27</sup>.

De igual modo, Halpern sugiere que la representación cinematográfica de los ensueños se parece al resto de imágenes mentales representadas cinematográficamente (como fantasías, recuerdos y alucinaciones), tanto en el aspecto formal como en el contenido, “except that in dreams the person is asleep while in an altered state of consciousness” (Halpern, 2003, p. 88).

Los sueños comparten códigos, por tanto, con otros fenómenos mentales (como recuerdos y alucinaciones) en su traslación cinematográfica. Pero entonces surgen las preguntas de un estudio sistematizado y estructurado como el presente: ¿cuándo aparecen con más frecuencia los sueños? ¿En qué

forma? ¿Cómo se fue pasando del cine de cuadros al cine más institucional? ¿Cómo afectaba aquello a los sueños en cuanto a la representación, en cuanto al discurso?

La representación del sueño en relación con los códigos utilizados no ha variado a lo largo de la historia del cine. Bordwell (1997, p. 177) asegura que “El tiempo, el espacio y la lógica” se conjugaban entre sí en cuanto a sus relaciones de manera similar en periodo primitivo y en el clásico, aunque de forma más problemática en el cine mudo. En ambos periodos la narración era lo principal, por encima de cuestiones espaciales y temporales: como añade el propio Bordwell, se usaron en ambas eras cinematográficas “planos de detalle, personajes, intertítulos, causalidad lineal y similares” (1997, p. 177). Sin embargo, las transformaciones en el paso del cine mudo al periodo clásico “se produjeron dentro de los sistemas individuales de causalidad, tiempo y espacio. El principal vehículo para el cambio fue una concepción drásticamente diferente de la narración” (1997, p. 177). Bordwell agrega que los sueños -ya que los planos eran generales al principio del

---

<sup>27</sup> En el capítulo 4 proponemos y desarrollamos la definición de nuestro propio término análogo *indicador filmico-onírico*.



cine- se representaban dentro del cuadro debido a la abundancia de dichos planos generales en esa época

Durante el período primitivo, la narración solía ser omnisciente, y las acciones se presentaban en bloque ante el espectador, en su mayor parte escenificadas en un plano general. (Incluso los sueños, las visiones y los recuerdos se veían en sobreimpresiones ocupando sólo una parte del encuadre, con el personaje aún visible en el plano general, lo que minimizaba el efecto subjetivo y mantenía la omnisciencia de la narración.) (Bordwell, 1997, p. 177).

Las distintas filmografías de principios del siglo XX iban copiándose entre sí, hasta el punto de adoptar el cine de Hollywood recursos del cine alemán y soviético. Bordwell menciona la incorporación de algunos elementos del cine alemán de los años 20 a la cinematografía americana, “de modo selectivo”, en la iluminación y ángulos de cámara:

se utilizaron técnicas expresionistas alemanas para indicar la subjetividad de los personajes a la hora de realizar insertos momentáneos e intensificados. La cámara desatada de El

último y el agitado punto de vista de Varietés fueron rápidamente copiados, ya que podían justificarse por los estados psicológicos de los personajes” (Bordwell, 1997, p. 81).

Igualmente, ya cerca de 1930, se comenzaron a emplear “imágenes prismáticas o distorsionadas, sobreimpresiones múltiples, perspectivas sesgadas en la escenografía y movimientos de cámara para indicar la intoxicación de un personaje, sus delirios, sus sueños o su ansiedad” (Bordwell, 1997, p. 81). El empleo de tales recursos decayó en la década de los años 30, para resurgir en los 40 a la hora de representar puntos de vista subjetivos.

El estilo del cine soviético, dice Bordwell, no llegó a la popularidad de las normas narrativas del cine hollywoodiense. En el cine de los soviéticos (representados por Dovjenko, Pudovkin, o Eisenstein), los personajes no están “individualizados y psicológicamente definidos” (1997, p. 82). En cuanto al montaje, asevera Bordwell que cada film de esta cinematografía “tendía a romper el mundo diegético unificado”.

También asevera que las técnicas del cine soviético fueron asimiladas por Hollywood no de forma directa, sino a través de las películas alemanas sobre 1926, por lo que

En este período, los fundidos encadenados complejos con efectos de sobreimpresión solían llamarse “planos UFA”. Reconocidos como específicamente alemanes, estos planos estaban motivados como sueños, visiones o alucinaciones. Estas primeras secuencias de montaje establecieron dos cualidades cruciales de las secuencias de montaje norteamericanas posteriores: la unión de varios planos cortos por medio de fundidos en vez de cortes, y la motivación del montaje a través de la psicología de los personajes o de otros factores de la historia. Más adelante, la familiaridad con las películas soviéticas indujo a Hollywood a introducir la abstracción conseguida a través del encuadre: primeros planos extremos, ángulos bajos y encuadres inclinados. De este modo, la combinación de técnicas alemanas y soviéticas adquirió una gran funcionalidad. Mientras que los estilizados encuadres indicaban que estos planos no estaban en el mismo nivel narrativo que las secuencias rodadas “con normalidad”, los fundidos y las cortinillas –ya codificados

como indicativos de un lapso temporal implicaban la compresión de un intervalo considerable (Bordwell, 1997, p. 82).

Otra de las causas para que los sueños aparecieran en los mismos planos que el soñador, según apunta Bordwell, se debe a la corta duración de los filmes al comienzo del cinematógrafo. El autor cita 1915 como el año de la generalización de la representación de los sueños y otros estados mentales como dispositivos narrativos en el cine americano. Ello se debió, entre otros factores, al incremento de la duración de las películas. Como representación de la subjetividad de los personajes, Bordwell enuncia que el sueño (en cuanto a la duración de la película) había sido un impedimento a la hora de representar “efectos subjetivos” (Bordwell, 1997, p. 197), y solamente aparecían cuando se basaba toda la película en la subjetividad o “cuando la narración dependía totalmente del personaje” (1997, p. 197).

A principios de este período de transición, el paso hacia la psicología de los personajes se puso de manifiesto

principalmente en la asignación de rasgos adicionales. La acción compacta de las películas de corta duración y las primeras películas de larga duración no permitía el uso frecuente de la repetición de gestos y la subjetividad (Bordwell, 1997, p. 196).

Tanto influyó el tema de la duración en el tratamiento psicológico de los personajes, y por ende, en la representación de sus actos mentales, que, tal y como explica Bordwell

De las catorce películas de la MA examinadas del año 1914. cinco contenían sueños o visiones y tres de ellas eran de larga duración. En 1915, más de la mitad de las películas de la MA estudiadas contenían una visión, sueño o *flash-back*. A partir de este año -aproximadamente el punto en el que las películas de larga duración se convirtieron en el estándar-las películas de corta duración tendían cada vez más hacia el *slapstick*; de aquí que la representación visual de la subjetividad surja con mayor frecuencia en las películas de larga duración (Bordwell, 1997, p. 197).

Por otra parte, la preocupación por articular los distintos puntos de vista ha sido una constante a lo largo del resto de la historia del cine hasta nuestros días. En *The filmic dream and point of view*, Eberwein (1980) asevera que la ocularización interna secundaria, después del fracaso que supuso articular una película entera mediante la ocularización interna secundaria de *La dama del lago* (*Lady in the Lake*, Robert Montgomery, 1947), es la más indicada para representar los sueños. El autor cita a Herbert A. Lightman, quien creía que las secuencias oníricas debían ser rodadas con cámara subjetiva, imitando así lo que experimentamos los seres humanos en el sueño real. Eberwein lo refuta afirmando que históricamente, desde el comienzo del cinematógrafo, los sueños han incluido al soñador dentro el plano, por lo que formaba “parte de la diégesis”. Esto se produce, mediante el bocadillo insertado, en la ensoñación de *Vida de un bombero Americano* (1903), o en la de *Dreams of a Rarebit Fiend* (1906), o bien utilizando efectos ópticos como la sobreimpresión sobre el soñador como en *El diario íntimo de Adela H* (1975). Ocurre lo mismo con el desdoblamiento de Pedro en *Los Olvidados* (1950): al comenzar su sueño, mientras vemos que en la cama, su yo

onírico emerge en el mismo plano. Una tercera variante la forman aquellas secuencias en las que los espectadores reconocemos con posterioridad en ellas un sueño, o se nos desvela que es un sueño, como sucede en *El Discreto Encanto de la Burguesía* (1972), “Still, no matter what paradigm or variation, we have filmic material: a combination of objective and subjective shots with the identity and presence of the dreamer overtly conveyed by the images” (Eberwein, 1980, p. 199).

Eberwein expone varias razones por las que mantener un punto de vista subjetivo en el sueño no funcionaría: *La dama del lago* (*Lady in the Lake*, Robert Montgomery, 1947) constituye un ejemplo de lo que más se parece al punto de vista subjetivo que experimentamos en nuestros sueños reales, trasladado a una película. Metz (citado por Eberwein) opina que lo que sucede en los filmes normalmente conforma un proceso de identificación o de “asociación temporal” del espectador con el personaje, y que el film de Montgomery niega eso al espectador. También Mitry, citado por Eberwein, reconoce un conflicto entre nuestro propio yo y las

“impresiones” proporcionadas por el relato cinematográfico: en las narrativas en primera persona encarnamos a un personaje, pero siempre emerge nuestro “yo”, mientras que las “impresiones” proporcionadas por el relato fílmico no surgen de nosotros.

También realiza una analogía entre el estadio del espejo de Lacan (que se da en los niños desde los seis a los 18 meses de edad, y en el que el niño llega a reconocerse a sí mismo en un espejo, y por ende, en constituirse el “yo”) y el sueño en el film, dentro del cual podemos hacernos conscientes de la forma en que el personaje “emerge como yo en un mundo de otros” (1980, p. 201). Esto posibilita, por un lado, ver como el personaje entra en el sueño, y por otro, lo que percibe: “the projected dream is a reflection of the interior, and comes to us as a film in the film-- in filmic terms rather than in a form like that of our own dreams” (1980, p. 201). Por último, Eberwein sugiere que lo que falla precisamente en *La dama del lago* (1947) es que ya que la película niega al espectador diferentes puntos de vista, lo que, a diferencia del sueño real (en el que lo percibimos desde nuestro punto de vista subjetivo) no es

propio de la narrativa fílmica. Mientras que nuestros sueños son subjetivos *per se*, “Filmic dreams are not restricted in this way. They are presented always as films – as representations which come with the conventions of films” (1980, p. 200). También considera que el hecho de ver al soñador dentro del sueño, y ofrecer el punto de vista subjetivo del soñador vez en cuando, constituye una licencia poética.

The filmic dream is an imitation of a dream, an illusion's illusion; the diegesis demands that we witness the impact of the dream and how the dreamer projects himself in the action. The dreamer and the dream are seen by the audience in a double vision; we watch a film in which a character appears in his own (filmic) dream (Eberwein, 1980, p. 202).

Desde el punto de vista de la ensoñación de *El moderno Sherlock Holmes* (1924), Eberwein sostiene que ésta es más cinematográfico que onírico, ya que en momentos determinados podemos observar como, a pesar de que el sueño sea soñado por el proyccionista, este es omnisciente, ya que sin estar presente es capaz de soñar las situaciones.

### 2.3.3.2 Sobreimpresión Vs. Secuencia onírica

Históricamente los teóricos e investigadores del cine han considerado dos formas fundamentales de insertar el sueño: mediante *sobreimpresión*, y mediante articulación de la “mirada interior”, es decir, de la inserción de una secuencia en la que se observe lo que “sueña” el mismo personaje.

#### 2.3.3.2.1 Sobreimpresión

La sobreimpresión consiste en incrustar el sueño en el mismo plano en el que observamos, desde la diégesis-vigilia, al soñador durmiendo. El tipo de sobreimpresión onírica más interesante consiste en la viñeta circular, utilizada sobre todo a comienzos del cinematógrafo, y también denominada viñeta o viñeta circular por algunos autores. Ésta, según asegura Barry Salt, comenzó a emplearse para acciones paralelas, como en la película *Santa Claus* de George Albert Smith, y posteriormente para acciones que implicaban analepsis, según dice Bordwell.

El antecedente de este recurso (como habíamos señalado antes) lo constituye la *linterna mágica* pero, ¿qué otros antecedentes existen para incorporar el sueño en el mismo plano de la vigilia, a un lado del soñador, esté inscrita o no en un *bocadillo*? La respuesta la podríamos encontrar tanto en la *influencia pictórica* (recordamos que Gaudreault y Jost, como ya hemos comentado, aseguraban que los operadores de modalización eran producto de la herencia de la tradición pictórica a la hora de representar sueños a la manera de, por ejemplo, *Le cauchemar* de Füssli (Fig. 2)), como en el *teatro decimonónico* y la linterna mágica. En las primeras películas, la sobreimpresión se empleaba enmarcada en un círculo, que se nombra en castellano *globo* o *bocadillo*. Ira Konigsberg denomina al *bocadillo* como

En las primeras películas mudas, una pequeña área, como el bocadillo para el diálogo en una tira cómica, cerca de la cabeza del personaje para mostrar sus pensamientos o sueños. Griffith parece haber introducido la convención de cortar a otro plano para mostrar las imágenes internas de los

personajes. Uno de los primeros ejemplos de bocadillo aparece en *The Life of an American Fireman* (*Vida de un bombero americano*, 1903), de Edwin S. Porter, cuando el sueño de un bombero acerca de su mujer e hijo aparece sobre la cabeza (Konigsberg, 2004, p. 58).

Según Konigsberg el primero en usar el corte para denotar actos mentales fue Griffith.

El origen de la plasmación de los sueños en el teatro decimonónico tiene que ver con la evolución tecnológica del mismo. Retomando el cuadro y la influencia del teatro en el cine, Pablo Iglesias Simón (2007) trata esta cuestión en su libro *De las tablas al celuloide: Trasvases discursivos del teatro al Cine Primitivo y al Cine Clásico de Hollywood*. Según él, las películas correspondientes al período mudo se vieron influidas en muchos aspectos formales por el teatro decimonónico europeo; por ejemplo, los cuadros, que en el cine se realizaban mediante un plano general (Iglesias Simón, 2007, p. 92). “Las obras dividían sus actos en cuadros, que se correspondían con diferentes lugares en los que transcurría la acción, solo cayendo el telón para permitir el cambio en las decoraciones al

final de cada acto, en la mayoría de las ocasiones” (Iglesias Simón, 2007, p. 28). Como el cambio entre cuadro y cuadro impedía generalmente que se bajara el telón, teniéndose que realizar cambios de decoración, esto supuso un problema que se resolvió mediante diversas soluciones de orden técnico: se acuñó el término *mutaciones a la vista del espectador*, cambios en el escenario que se habían de realizar con celeridad sin que se suspendiera la acción de la obra demasiado tiempo (Iglesias Simón, 2007, pp. 28-29).

[...] Así mismo, se jugaba mucho con los diferentes términos del escenario, pasando la acción de desarrollarse en espacios situados en el primer término a espacios localizados en el fondo o viceversa. Era muy habitual hacer que un cuadro sucediera en el fondo, para que el siguiente se desarrollara en el frente, de manera que esta nueva decoración cubriera en el último término, en el cual se sustituía la escenografía utilizada en el anterior cuadro por una nueva que se descubría al concluir este.

Este traslado de la acción de un espacio a otro se conseguía, además de retirando uno de los decorados del espacio visible

para el espectador, mediante la focalización del interés aprovechando las posibilidades de regulación que permitía la luz de gas, o haciendo que los actores pasaran de un espacio a otro (Iglesias Simón, 2007, p. 28).

Iglesias Simón cita a Steele MaCay como uno de los dramaturgos cuyos inventos significaron un mayor salto cualitativo en el descubrimiento de nuevas técnicas teatrales, sin la dependencia del texto y permitiendo un mayor apoyo en la puesta en escena:

Este empeño le llevó a introducir múltiples inventos en la escena que permitieron la convivencia de muchos de los criterios dramáticos melodramáticos (espectacularidad y cambios de decorado rápidos), con las nuevas necesidades de la puesta en escena realista (escenografías corpóreas) (Iglesias Simón, 2007, p. 29).

Retomando la cuestión de los lugares múltiples que tanto influirían en las primeras representaciones oníricas del cine, esto se planteaba como un ejemplo de preocupación del teatro decimonónico a la hora de representar lugares múltiples al mismo tiempo. La solución, asegura Iglesias Simón, consistió precisamente en el empleo de los escenarios múltiples. Estos

permitían tanto que se trasladase la acción de un espacio a otro sin necesidad de interrumpirla, como que esta discurriera de forma simultánea en los diversos espacios la atención del espectador hacia los diferentes espacios era dirigida por medio de los procedimientos de puesta en escena empleados en el teatro decimonónico o mediante el uso de iluminación (que, como ya hemos comentado, permitía cierto tratamiento independiente de las diferentes zonas del escenario) (Iglesias Simón, 2007, p. 33).

Enumeramos algunos de estos inventos de Steele MacKaye que Iglesias Simón (2007, pp. 29-30) pone como ejemplo: el *escenario doble*, el *escenario deslizante*, el *escenario flotante*; el *luxauleator* o cortina de luz; el *nebulator*; el *illuminoscope* y el *colourator*; el *ajustador de proscenio*; el *dispositivo*



**Figura 2: La Pesadilla, de Füssli. Fuente: Wikipedia.org (s.f.):**  
**John Henry Fuseli - The Nightmare. Recuperado el 2 de mayo**  
**de 2015 de**  
**[http://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Cauchemar\\_\(F%C3%BCssli\)#/](http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Cauchemar_(F%C3%BCssli)#/media/File:John_Henry_Fuseli_-_The_Nightmare.JPG)**  
**[media/File:John\\_Henry\\_Fuseli\\_-\\_The\\_Nightmare.JPG](http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Cauchemar_(F%C3%BCssli)#/media/File:John_Henry_Fuseli_-_The_Nightmare.JPG)**



*desplegable de comentarios mudos*. Algunos de estos inventos también influirían en la forma de las primeras representaciones oníricas fílmicas, junto a la linterna mágica. Una posible explicación sobre el origen de la representación mediante viñetas o sobreimpresión al lado del soñador de los sueños lo hallamos, además de los elementos citados anteriormente, en el siguiente ejemplo:

Una transición muy habitual era aquella que conducía subcuadros que constituían alucinaciones, sueños o que reflejaban los pensamientos o sensaciones de los personajes (es decir, su subjetividad). Estas escenas son más de las veces se representaban haciendo que el personaje que, por ejemplo, soñaba, se situara en primer término y detrás de él se desarrollara la escena imaginada era habitual que la escena recreada se mostrara tras una gasa –que normalmente era una pared del espacio en el que se encontraba el personaje durmiendo- que se hacía transparente al ser iluminada por detrás (Iglesias Simón, 2007, p. 33).

Este autor cita como ejemplo la obra de 1871 de Leopold Lewis *The Bells*, en la que se observa de una forma clara la utilización del escenario en dos términos según la profundidad: ambos coexisten al mismo tiempo separados por una gasa, y mediante efectos de iluminación permitían que en el fondo aparecieran los actos mentales del personaje, el cual se halla en primer término del escenario (Fig. 3). Merece especial atención la descripción que realiza sobre ello Iglesias Simón:

Al final del primer acto se nos muestra detrás de una gasa una escena que representa los miedos y obsesiones de Mathias (el asesino protagonista de la obra), de forma que se crean dos planos: el de la realidad en primer término (Mathias), y el de sus pensamientos tras la gasa. En este caso, ambos espacios se presentan de una manera más o menos simultánea, dirigiéndose la atención del espectador entre uno y otro (...). También en el tercer acto podemos apreciar una transición este tipo: tras entrar Mathias en su alcoba, se descubre un espacio detrás del escenario principal (detrás de una gasa que representa una de sus paredes), en el que se desarrolla una escena de un juicio soñado por el propio Mathias. Al terminar esta escena se vuelve a

desvanecer el espacio tras la gasa (Iglesias Simón, 2007, p. 33).

Estas palabras son de importancia capital, ya que por ejemplo en *Vida de un bombero americano* (1903), justamente la viñeta que contiene el sueño aparece y desaparece por encadenado, posiblemente réplica del efecto de aparición y desvanecimiento de la luz teatral sobre la parte del escenario en la que se representaba el sueño.

Ello tuvo su reflejo cinematográfico, cuando el cine daba sus primeros pasos, y las películas mostraban formalmente tendencia a la frontalidad y a la horizontalidad (Burch, 1995, p. 193) así como al plano general, debido a la herencia del teatro: como hemos comentado, pues, cada espacio se filmaba en un plano general al que se denominaba, al igual que su homólogo teatral del siglo XIX, *cuadro*. Según Iglesias Simón, el *cuadro* se utilizaba en el cine de los primeros años “para designar los diferentes fragmentos de la película, que, al igual que en las representaciones teatrales del siglo XIX, se correspondían con diferentes lugares de la acción”. La correlación va más allá,

como en el uso en ambos casos de *escenarios múltiples* “para solucionar transiciones entre cuadros o situaciones simultáneas” (Iglesias Simón, 2007, p. 94). Iglesias cita el ejemplo de *Histoire d'un crime* (1901), en el que vemos el sueño inscrito “dentro de un cuadro”, y el soñador justo al lado del sueño (2007, p. 94).

Otro ejemplo cinematográfico del empleo de la sobreimpresión para incrustar el sueño dentro de la imagen, se encuentra en *Aladino u la lampe merveilleuse* (Capellani, 1906). En el

cuadro primero se nos muestra a Aladino durmiendo a la izquierda del encuadre, a la derecha su sirviente y en el medio y sobre ellos una sobreimpresión en la que se despliega su sueño de conquistar a la princesa. En este caso no se trata de un escenario múltiple, como tal, sino que por medios exclusivamente cinematográficos (la sobreimpresión), se emula un resultado teatral (Iglesias Simón, 2007, p. 94).

La técnica de la viñeta en cine no siempre poseyó el significado de representar sueños o actos mentales de los personajes (además de acciones paralelas, como asegura Salt: “This idea too was already used in lantern slide shows and graphic illustrations to suggest visions, and also sometimes to suggest parallel action” (2009, p. 38)). Salt asegura que, en el período cercano a 1900, el pionero de la escuela de Brighton, George Albert Smith, patentó la idea de situar una imagen (viñeta) dentro de la imagen principal. Smith rodó *Santa Claus* (1898), en la que aparece una viñeta circular junto a los niños durmiendo y el mismo Santa Claus introduciéndose la chimenea. Esto da lugar a dudas sobre el estatus del contenido de la viñeta ya que, según asegura este autor, podían pertenecer tanto a una acción paralela como al sueño de los niños. En primer lugar, la visión en realidad se realizaba delimitando la imagen dentro de una máscara circular y sobreimpresionando la misma sobre una parte oscura de la imagen (la correspondiente a la realidad o vigilia), por lo que se evitaban fusiones de las dos capas e imágenes transparentes, dando como resultado una imagen opaca dentro del área circular (Salt, 2009, p. 38).



**Figura 3: Ejemplo del concepto de escenario múltiple en la obra *The Bells*, originalmente publicado en *The Illustrated London News*, 23 de diciembre de 1871. Fuente: Iglesias Simón, P. (2007). *De las tablas al celuloide: Trasvases discursivos del teatro al cine primitivo y al cine clásico de Hollywood* (p. 84). Madrid: Fundamentos.**

Sin embargo, antes de 1907 ya se realizaban mediante el empleo de *multishots*, que serían usados también en *flashbacks*. También 1907 y 1913, para representar los flash-back, también se usaba en ocasiones las viñetas:

The other form of flash-back construction would seem to have developed out of the way dreams represented in films of the previous period. Dream scenes were already being done in multi-shot form before 1907, and when they showed past events all that was required for them to become true flashbacks in the modern sense of the term was the person shown having them should be awake rather than asleep (Salt, 2009, p. 110).

Este tipo de sueños, en el que se posiciona al ensueño y al soñador en el mismo plano, no fue muy utilizado posteriormente, aunque sí de forma puntual, hasta nuestros días.

### 2.3.3.2.2 Secuencia onírica

Para llevar a cabo una definición lo más completa posible de secuencia, vamos a intentar diferenciarla de otro concepto que se suele utilizar como sinónimo de esta. Un término que suele asociarse e intercambiarse con secuencia es la escena. García Jiménez diferencia entre estructura narrativa y estructura dramática, consistiendo esta última en:

estriba en la representación de las acciones, que son nucleares o principales y secundarias o satélites. La unidad del relato resulta de la ordenación, subordinación e interrelación de las acciones (sean éstas iniciales, medias y finales o resolutivas). La estructura dramática no sólo da razón de la unidad orgánica, sino también del proceso dramático en su conjunto: móviles de la acción, modos de realización, obstáculos que se oponen a su culminación, objetivos que se persiguen y resultados finales en orden al desenlace de la trama (García Jiménez, 1996, pp. 25-26).

Para García Jiménez, el “elemento característico de la estructura narrativa es la *secuencia*, el de la *estructura*

*dramática* es la escena”. Por tanto, secuencia se refiere al “el conjunto de planos que tienen cierta unidad de acción o de espacio y tiempo, es decir, que narran una un suceso único” (2010, p. 58). Sánchez Noriega la asocia al tiempo de la narración, y concibe la escena como aquella

Obra teatral o audiovisual, o fragmento de ellas, donde el tiempo de la historia es igual al tiempo del relato, es decir, que la representación dura lo mismo que los hechos contados, como sucede en un plano secuencia. También se llama isocronía y narración en tiempo real (Sánchez Noriega, 2010, p. 722).

Para Rafael C. Sánchez, en cambio, la escena se concibe como

una acción continuada, filmada en un mismo ambiente o escenario (sea interior o exterior, vale decir, bajo techo o al aire libre), y que carece de sentido completo. Consta,

generalmente, de varias tomas (shots). Se la puede comparar al párrafo de un libro (Sánchez, 2011, p. 63).

Profundizando en la definición de secuencia, Konigsberg señala que la secuencia está constituida por una serie “de planos y escenas interrelacionados que forman una unidad de acción dramática coherente. Dichas unidades están frecuentemente unificadas al desarrollarse una sola localización y en orden cronológico continuo” (2004, p. 488). Este autor prueba a caracterizarla mediante un símil, afirmando que normalmente “se ha comparado a la secuencia con el capítulo de un libro, en tanto que ambos muestran acciones completas e independientes, con su comienzo, su parte central su final, y ambos concluyen normalmente con algún tipo de clímax dramático”. En cuanto a la forma de presentación dentro de la película cinematográfica, Konigsberg apunta que en épocas pasadas “solían empezar y finalizar con un fundido y un encadenado que las puntuaba como unidad completa, pero lo normal hoy en día es utilizar un simple corte para lograr una integración más sutil de la acción en el filme” (2004, p. 488). Rafael C. Sánchez la considera como “una de las grandes

divisiones de un filme, que posee un sentido completo. Se la puede comparar con el capítulo de una obra literaria. Consta, generalmente, de varias escenas” (Sánchez, 2011, p. 62). Ira Königsberg en cambio, lo concibe en otro sentido: “Acción unificada contenida en la trama de una película, por lo general desarrollada en una sola localización y en un solo periodo de tiempo también hace la distinción entre escena y secuencia” (2004, p. 203). También se refiere tanto al plano como al “Escenario físico o localización de una acción concreta”. Para Villafañe y Mínguez, la unidad de la secuencia recae en la unidad espacial: “el conjunto de imágenes que registran acontecimientos situados en un mismo lugar o decorado, independientemente de los cambios de angulación o de campo que tengan lugar durante su registro” (2006, p. 192).

Mascelli expone una definición similar a la anterior, sólo que el vocablo que emplea es justamente escena, al basar la misma en la unidad espacial, además de la unidad de acción. Escena, por tanto,

define el lugar o decorado donde se sitúa la acción. La expresión proviene de las producciones teatrales, donde un acto puede ser dividido en varias escenas, cada una de las cuales tiene lugar en una localización diferente. Una escena puede consistir en un plano o en una serie de planos que describan un suceso continuo” (Mascelli, 1998, p. 17).

Secuencia, para Mascelli, englobaría varias escenas, las cuales no contienen unidad de espacio, aunque sí de acción:

es una serie de escenas o planos completa en sí misma. Una secuencia puede ocurrir en una sola o en varias localizaciones. Una acción debe corresponder a una secuencia siempre que continúe a lo largo de varios planos consecutivos, que describirán el suceso de una manera continua, como en la vida real (Mascelli, 1998, p. 17).

Existen aquí conceptos relacionados: el plano y la toma. El plano es definido por Ira Königsberg como

- (1) funcionamiento ininterrumpido de la cámara que produce la acción continua que vemos en pantalla y
- (2) acción continua en la pantalla que resulta de lo que parece ser el funcionamiento ininterrumpido de la cámara (Konigsberg, 2004, p. 414).

(2)

Konigsberg prefiere utilizar el primer término para *toma*, y el segundo para *plano*. Y añade que el plano constituye

La pieza de construcción básica de una película, de forma similar al papel que desempeña una palabra en el lenguaje: los planos se montan juntos para formar escenas y las escenas lo hacen a su vez para formar secuencias (Konigsberg, 2004, p. 414).

El vocablo plano, según explican Villafañe y Mínguez, puede provocar en su empleo confusión, dependiendo del contexto de utilización, aunque en el mundo del cine, y más concretamente en “el ámbito de rodaje, plano suele ser equivalente de toma, encuadre o campo, mientras que en términos de montaje es el fragmento mínimo de película que ensamblamos con otros fragmentos” (2006, p. 191).

Rafael C. Sánchez (2011) considera a la *toma* como “cualquier asunto o trozo de acción filmado mediante una carrera ininterrumpida de la cámara”, mientras que la toma, que él denomina *take*, es “cada una de las versiones, que pudiesen hacerse, sobre una misma nota descrita en el guión técnico”. El mismo autor advierte de que “Por un uso translaticio, en muchos países el término “plano” ha suplantado al término toma (shot) y esto parece perfectamente legítimo, porque no son términos excluyentes” (Sánchez, 2011).

Mascelli ofrece una definición de plano que soluciona las dudas surgidas sobre el *status* del plano en relación a los cambios de posición y movimientos de cámara: “una visión de continua filmada por una cámara sin interrupción. Cada plano es una toma. (...) Si se cambia la posición de cualquier modo—movimiento de cámara, cambio de objetivo o filmación de una acción diferente— eso es un nuevo plano” (Mascelli, 1998, p. 17).

Mario Rajas define plano como la “Unidad discursiva mínima de continuidad espacio-temporal comprendida entre dos cortes que posee significación completa” (2009, p. 126), y secuencia como “Unidad de contenido con significado completo constituida a partir de la conjunción o integración de elementos textuales determinados” (2009, p. 126). Lo que diferencia una de otra es que el plano se encuentra limitado y delimitado por “por el corte físico (del celuloide) o virtual (de la edición no lineal)” (2009, p. 126); mientras tanto, la secuencia, al carecer de esta limitación, “incluye a la primera, como estructura superior de segmentación” (2009, p. 126).

En cuanto a la secuencia onírica en sí, algunos teóricos del cine e investigadores han empleado dicho término como equivalente de toda representación cinematográfica del sueño. Nosotros diferimos de este punto, y nos atenemos a nuestra propia definición: secuencia onírica es *aquella secuencia separada y representada dentro del metraje que contiene imágenes que, insertada normalmente mediante alguna transición de imagen, reproduce un acto mental interno onírico,*

*con focalización interna pertinente del personaje o personajes soñadores.*

Lo que diferencia a la secuencia onírica de la representación de los sueños sobreimpresionados es, además de la coexistencia del soñador en el mismo plano, la utilización de *indicadores filmico-oníricos*<sup>28</sup>. Hay que tener en cuenta que las secuencias, entendidas como tal, ya llevan o llevaban un indicador de comienzo, ya que “solían empezar y finalizar con un fundido y un encadenado que las puntuaba como unidad completa, pero lo normal hoy en día es utilizar un simple corte para lograr una integración más sutil de la acción en el filme” (2004, p. 488).

La secuencia onírica se puede materializar, a su vez, en dos formas diferentes<sup>29</sup>: como un continuo de espacios, personajes, acción y tiempo (o al menos en uno de sus

---

<sup>28</sup> Se ofrece una definición del concepto en el capítulo 4.

<sup>29</sup> Al menos de las recogidas en los ejemplos que forman parte del corpus de análisis.



elementos), o bien articulando distintos planos, secuencias o episodios mediante un *montage*.

En algunas películas del cine clásico de Hollywood, el sueño suele introducirse por un tipo de secuencia denominada *montage*. En el ámbito cinematográfico y académico, *montage* responde a un vocablo con distintas acepciones. Konigsberg identifica este concepto, en una de sus acepciones, como una técnica de montaje concebida por los formalistas Pudovkin y Eisenstein (Konigsberg, 2004). A partir de este *montage* soviético se desarrollaría el *montage* americano. Éste se refiere a aquella

Técnica de montaje desarrollada en EE.UU., especialmente durante los años treinta y cuarenta, que condensa el tiempo y el espacio representando una gran cantidad de acción en un breve periodo de tiempo, mediante una serie de saltos de imagen, encadenados y sobreimpresiones (Konigsberg, 2004, p. 327).

Konigsberg cita el *montage*, empleado para la representación de los actos mentales y el sueño (2004, p. 327). Como recuerda Edward Dmytryk (1984, p. 135), serán dos tipos de *montage* los existentes:

- El original, el *européo*, ideado por los formalistas rusos.
- El *americano*, que consiste en una variación del primero.

El tipo americano estaba habitualmente formado

of a number of silent cuts, often in a series of dissolves, and always musically underscored, but there its similarity to its foreign cousin ends. It is, in truth, simply a more complicated, and often more pretentious, version of the straight dissolve (Dmytryk, 1984, p. 136).

Konigsberg y Dmytryk aseveran que se utiliza para sueños, actos mentales, etcétera. El éxito y la efectividad del empleo de esta técnica, atestigua Dmytryk, estriba en las habilidades y creatividad del operador de montaje (1984, p. 136).

### 2.3.4 Las características formales de los sueños por autores: el caso de Andréi Tarkovski

En el aspecto formal, la representación de los sueños tiene puntos en común tanto en la forma como en el discurso entre diferentes filmes de los mismos autores, por lo que podríamos hablar de descubrir en ellos un *estilema*, como ya apuntaba Vlada Petric.

Para ello, vamos a esbozar dicho concepto. Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, Estilo se define en su quinta y sexta acepciones como “Manera de escribir o de hablar peculiar de un escritor o de un orador”, y “Carácter propio que da a sus obras un artista plástico o un músico”. *Estilo* se puede aplicar a la cinematografía, y por supuesto, podríamos hablar del “estilo Tarkovski” (cuestión, que por otra parte, ha sido tratada escuetamente por Michel Chion para su monográfico sobre el cineasta ruso en *Cahiers du Cinéma*).

Un concepto relacionado con estilo es *estilema*, y recordamos la definición de García Jiménez sobre la misma que la concibe como la “unidad estética de identificación” (1996, p. 150).

Marchese y Forradellas también conciben el estilema como

una construcción formal peculiar que es recurrente en un autor (...). Algunos estilemas son matrices características de algunos géneros, movimientos, poéticas, gustos de una época determinada: en este caso se debería hablar con mayor exactitud de estereotipos (Marchese, 1994, p. 54).

Para Gastón Breyer, *estilema* responde al “sistema resultante del proceso de selección de noemas”, y sobre todo “es la fórmula estética y organizativa del estilo” (Breyer, 2005, p. 227).

Según David Caldevilla, se define *sello autorial*

como la forma particular, personal e intransferible, aunque sí imitable «a la mejor manera de un falsificador de obras de arte, generalmente pictóricas», que un creador tiene de

plasmar consciente o inconscientemente su aportación personal en todos y cada uno de los elementos conformantes de ese todo que llamamos obra, y que como tal nos permite tomarla como objeto de nuestro estudio.

En el caso del cine nos referimos a la más interesante para nosotros: la del director/creador (sin olvidar la faceta del productor) (Caldevilla Domínguez, 2005, p. 23).

Sobre el estilo de los sueños en los filmes de Andréi Tarkovski, el cual dirigió cuatro de cuyos filmes tenemos en cuenta en esta investigación, Petric elaboró un artículo dedicado a la forma en que el director ruso ponía en escena los sueños en determinadas secuencias de *Stalker* (1979) y *El espejo* (1975), y cómo el realizador reproducía fielmente la forma en que acontecen los fenómenos oníricos en nuestra mente. Unos recursos que veremos reutilizar a lo largo de toda su obra cinematográfica. Petric opina que la clave del éxito en su misión de llevar los sueños al cine se debe principalmente a los recursos utilizados, tal y como los describe. Dichas características, basadas en el análisis de *El espejo* (1975) y *Nostalgia* (1983), son:

A close analysis of climactic sequences in the two Tarkovsky films shows that they contain many features characteristic of dream process, such as the bizarreness of the situation, strong physical motion, obfuscated peripheral vision (elimination of the image's borders), the flickering effect (light pulsation), an unexpected change of chromatic tonality, spatial-temporal discontinuity, pictorial distortion of objects, decelerated motion, a fluctuating focus (blurring)-all of which contribute to the acceptance of unusual occurrences taking place on the screen (Petric, 1990, p. 29).

Petric cita como recursos del cine de Tarkovski a la hora de poner en escena los sueños: la cámara lenta, la cual supone “el corazón emocional de la imaginería onírica de Tarkovski” (Petric, 1990, p. 30), los largos movimientos de panorámicas y contrapicado, y el hecho de situaciones fuera de toda lógica, como al final de *Stalker*, en la antecámara de la Habitación de los deseos de la Zona, en el que se producen varios cambios de iluminación sin razón aparente ni causa que lo justifique y llueve en una habitación techada y casi aislada de la luz exterior. Estas aportaciones de Petric resultan de una

importancia capital, y veremos que dichos recursos forman parte no sólo de estas dos películas en relación con los sueños, sino de toda su obra: recursos que usa ya prácticamente desde *Andrei Rublev* hasta *Sacrificio* (1986). Los más empleados son los cambios cromáticos en la imagen y la discontinuidad “espacio-temporal” (sobre ello hay ejemplos comentados al milímetro con ilustraciones en este trabajo). Pero veremos que además la banda sonora (y sobre todo aquella que es diegética) la utiliza de manera muy característica, y es además decisiva en el papel que desempeña en la reconstrucción del proceso onírico. Petric usa la palabra “kinestésico” (el diccionario de la Real Academia Española reconoce la acepción más castellanizada *cinestesia*, que es “Percepción del equilibrio y de la posición de las partes del cuerpo”), es decir, lo referente a todos aquellos aspectos motores y sensoriales del cuerpo en las que no intervienen los órganos sensoriales: se refiere así a los tipos de movimientos “oníricos” que son reproducidos en las escenas de Tarkovski. Uno de ellos es el *travelling* lateral, que sigue a un personaje en primer término mientras que muy al fondo notamos algún

tipo de movimiento: esta técnica fue empleada, por ejemplo, para muchos de los planos de la primera parte de *Stalker*.

Otro elemento a tener en cuenta dentro de la representación onírica en las secuencias de ensoñaciones tarkovskiana es la atemporalidad de las ensoñaciones, e incluso no puede asegurarse cuál es el *status* de esas imágenes y sonidos, como explica Sobreviela, al hablar sobre *El espejo*, una película cercana a los poemas, en las que estos y los

sueños poseen similar atemporalidad. Hay sueños de los que se informa que pertenecen a un presente muy cercano al narrador en el momento de rememoración. Así, el sueño en color y en plano secuencia de las estancias iluminadas por el sol e inaccesibles. Pero otros sueños ¿Cuándo los ha tenido el protagonista? ¿Son sueños infantiles? (Sobreviela, 2003, p. 150).

Con este epígrafe damos por finalizado el presente capítulo *Marco teórico*, sobre el que se sustenta el presente trabajo de investigación.

Pero antes, finalizaremos con unas palabras de Ingmar Bergman (admirador de Tarkovski), que consideraba al director soviético como el mejor cineasta a la hora de trasladar los ensueños a la gran pantalla:

Cuando el cine no es documento, es sueño. Por eso Tarkovski es el más grande de todos. Se mueve con una naturalidad absoluta en el espacio de los sueños; él no explica y además ¿qué iba a explicar? Es un visionario que ha conseguido poner en escena sus visiones en el más pesado, pero también en el más solícito de todos los medios. (...) Fellini, Kurosawa y Buñuel se mueven en los mismos barrios que Tarkovski. Antonioni no iba por ese camino, pero se mató, ahogado en su propio aburrimiento. Méliès estuvo siempre allí sin pararse a reflexionar en ello. Es que él era mago de profesión (Bergman, 1988, p. 84).

### **3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**



En este capítulo se tratarán todas las cuestiones relativas a la forma y fondo de los sueños fílmicos, así como a los instrumentos usados para la misma. Por tanto, se procederá a explicar y desarrollar el modo en que se ha realizado el análisis, los medios utilizados, la delimitación del universo y de la muestra (la cual está compuesta por distintos fragmentos que contienen una representación cinematográfica de los sueños), así como la selección de películas pertenecientes a dicha muestra.

Pero antes, hemos establecer la metodología con la que se realizará el análisis.

La investigación se sustenta sobre cuatro pilares:

- El objeto formal.
- Las preguntas de investigación.
- La hipótesis principal y las hipótesis secundarias.
- Las cuestiones de análisis, sustentadas por el cuerpo teórico del Marco teórico.

Por lo tanto, vamos a proceder en primer lugar a recordar el objeto formal de investigación: como habíamos mencionado en la introducción, consiste en el punto de vista sobre el cual se estudia el objeto material de la tesis, que son los sueños. El objeto formal de esta tesis doctoral es *la evolución diacrónica de la representación de los sueños en el cine a la luz de la narratología*.

A continuación, profundizaremos en el objeto formal, para dar paso a las preguntas de investigación, establecer los objetivos generales y particulares que se pretenden con el análisis, formular las hipótesis (tanto generales como particulares), definir y explicar la metodología que se ha aplicado a esta investigación, y delimitar el corpus de análisis que incluye tanto los criterios de selección de los filmes y las secuencias de los propios filmes, el tamaño de la muestra, el universo del cual hemos partido, y la justificación del tamaño y de la composición de la muestra. Por último, se enumerarán las características pertinentes de la *narratología* en cuanto a la representación fílmica de los sueños, y se especificará cuáles se han empleado en el análisis cuantitativo. En relación con ello, se



expondrán los procedimientos estadísticos que se han utilizado a la hora de calcular la cuantificación de los distintos aspectos de la teoría, que han dado lugar a gráficos (los cuales que se expondrán a lo largo del capítulo siguiente, *Análisis de la narrativa filmica en la representación de los sueños*). No obstante, en el capítulo siguiente se indicarán los datos cuantitativos por cada una de las características narrativas pertinentes de los sueños, además de proceder a realizar un análisis discursivo o cualitativo (apoyados en los datos del análisis cuantitativo). Pero la investigación cualitativa no se detendrá en ese punto, sino que irá más allá, intentando profundizar en las entrañas de las cuestiones que nos ocupan.

### **3.1 OBJETO FORMAL**

En este punto vamos a recordar la definición del objeto formal de la investigación, según Jacques Maritain: "El objeto formal de una ciencia es algo particular que ésta investiga en un ser, o de otro modo, aquello que *por sí mismo* y *ante* todo es considerado por ella, aquello en razón de lo cual considera a ese ser en general" (1967, p. 85).

Una vez expuesto el objeto formal, procedemos a la delimitación del mismo dentro de esta investigación: nos referimos, por tanto, al *análisis de la historia y el discurso cinematográficos, desde la perspectiva de la narrativa, de la evolución diacrónica de las formas de representación de los sueños en el medio cinematográfico* (desde los comienzos del cinematógrafo hasta 2011, abarcando en total 115 años). Por sueños representados en los filmes, nos referimos a aquellos que, pudiendo ser también o no narrados por los personajes o por algún otro narrador, son puestos en escena o montados explícitamente como sueños, y aparecen como tales ante el espectador. Por análisis, hacemos referencia a un estudio tanto

cualitativo o discursivo como cuantitativo, según esquemas que se desglosarán en este mismo capítulo más adelante.

El cine expresa principalmente los sueños de cuatro formas (este punto se desarrollará en el capítulo siguiente): la secuencia onírica introducida mediante montaje, la secuencia onírica sin transición, la sobreimpresión del ensueño sobre o al lado del soñador, y la representación del sueño mediante aparatos u ordenadores que son capaces de proceder a su grabación y reproducción mediante pantallas de vídeo.

Hemos de excluir, por tanto, del estudio todos aquellos sueños que sean relatados mediante la palabra (bien sea por los protagonistas, bien sea por una voz *over*) y que no implique sueño representado por imagen y sonido. También se excluyen aquellas películas que sean representadas exclusivamente por el sonido, las películas que retraten ensoñaciones diurnas, las películas que parezcan sueños y no se concreten como tales, así como aquellas películas que posean una estética surrealista pero no relaten ensueños. Por otra parte, renunciamos a realizar la investigación desde el punto de vista

del psicoanálisis o de la psicología, ya que el campo que nos compete es el de la narrativa fílmica.

### 3.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Plantearemos preguntas que puedan surgir durante la investigación:

- ¿Se pueden obtener nuevos aportes a las investigaciones sobre las representaciones de los sueños en el cine?
- ¿Cuál es la frecuencia de uso los denominados “operadores de modalización”, o “marcas de puntuación”<sup>30</sup>, a los que nosotros vamos a denominar *indicadores fílmico-oníricos*, a la hora de emplearlos en la puesta en escena y montaje de los sueños?

---

<sup>30</sup> La primera corresponde a la denominación usada por Gaudreault y Jost, mientras que la segunda la utiliza David Bordwell. Más adelante especificaremos nuestro término creado *ad hoc* para la investigación: *indicador fílmico-onírico*.

- ¿Cuáles son las características pertinentes del plano del contenido más frecuentes en los sueños fílmicos? ¿Y cuáles del plano de la expresión?
- ¿La representación de los sueños ha caído en convenciones cinematográficas que no tienen por qué corresponderse plenamente con el fenómeno onírico de la realidad, pero que son aceptadas por todos? ¿Cuáles son esas convenciones?
- ¿El sueño se introduce siempre o bien mediante secuencia onírica o bien sobreimpresionado al lado del soñador, o existe alguna otra forma de realizarlo?
- ¿En qué aspectos ha evolucionado la representación de los sueños en cuanto la historia?
- ¿Y en cuanto al discurso?
- ¿La representación de los sueños ha avanzado a medida que lo ha hecho la tecnología cinematográfica?
- ¿Los autores siempre intentan reproducir lo extraño en los sueños fílmicos?
- ¿En qué géneros se suelen producir más representaciones oníricas? ¿Dependen de un género? ¿Depende el tipo de sueño (más real en sus

componentes del plano de la expresión) del género?

¿Depende del género el tipo de discurso usado?

- ¿Existe alguna novedad en las dos últimas décadas analizadas (a partir del año 2000) en cuanto a algún elemento de la historia?
- ¿El cine a partir de 2000 se encuentra en un paradigma en el que los sueños pueden ser inducidos o representados por la Informática, normalmente en películas relacionadas con el género de fantasía o de ciencia ficción?
- ¿Ha afectado el uso de los efectos especiales generados por ordenador a la forma de retratar los sueños? ¿En algún aspecto de la historia? ¿Y del discurso?

Enumeradas las preguntas de investigación, explicaremos a continuación los objetivos generales y particulares.

### 3.3 OBJETIVOS GENERALES Y PARTICULARES

#### 3.3.1 Objetivos generales

Los objetivos son los siguientes:

1. Observar cómo se comportan los distintos componentes de la historia y el discurso de la narrativa, a lo largo de 115 años de sueños fílmicos y con ejemplos concretos.
2. Aportar una visión de conjunto de la evolución de la representación de los sueños desde el punto de vista narrativo, desde unos nuevos planteamientos científicos y a la luz de la *narratología*.
3. Al mismo tiempo, realizar un estudio cuantitativo y cualitativo, sistematizado desde ese mismo punto de vista.

A la vista de que lo anterior, ratificamos que nuestro principal objetivo es ofrecer nuevos puntos de vista de cómo dichas

representaciones son articuladas desde las perspectivas de la historia y el discurso fílmicos.

#### 3.3.2 Objetivos particulares

- Conocer mediante la elaboración de varios cronogramas las características pertinentes de los planos del contenido y de la expresión del cinematógrafo por décadas.
- A raíz de lo anterior, establecer una lista de características que lleven, mediante el método inductivo, a enumerar una lista de etapas distintivas en la traslación cinematográfica de los ensueños a la gran pantalla.

### 3.4 HIPÓTESIS

Todo trabajo de investigación está sustentado desde el momento de su planteamiento por una o varias hipótesis. La definición propuesta por el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española para *hipótesis* es la de “suposición de algo posible o imposible para sacar de ello una consecuencia”. Una segunda acepción que se halla en el mismo Diccionario es la de “hipótesis de trabajo”, es decir, “la que se establece provisionalmente como base de una investigación que puede confirmar o negar la validez de aquella”. Las hipótesis de trabajo de la presente investigación pretenden ser respondidas en el último punto de este estudio, las *Conclusiones* (Capítulo 5): respuestas apoyadas en los datos presentados a lo largo del Capítulo 4, *Análisis de la narrativa fílmica en la representación de los sueños*. Algunas de las hipótesis pueden ser intuitas por el lector a partir del título, y otras son preguntas relacionadas con esta, diríamos, pregunta principal. Esta pregunta principal sería la siguiente:

#### 3.4.1 Generales

**La representación de los sueños ha experimentado cambios en relación con la narrativa tanto en el aspecto histórico como en el discursivo del relato fílmico en películas de ficción.**

#### 3.4.2 Particulares

- **La representación cinematográfica de los sueños sigue unos patrones comunes en relación a la historia.**
- **La representación cinematográfica de los sueños sigue unos patrones comunes en relación al discurso.**
- **La representación de los sueños incluye siempre elementos extraños o extravagantes en las características relativas al plano del contenido.**

### 3.5 METODOLOGÍA

Todo trabajo de investigación conlleva una metodología. Ésta resulta indispensable para realizar un diseño de análisis.

Pero, ¿Qué entendemos por análisis? El diccionario de la Real Academia la lengua española denomina análisis tanto a la “distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos” como al “examen que se hace de una obra, de un escrito o de cualquier realidad susceptible de estudio intelectual”. Sin embargo, en el campo de la cinematografía (disciplina perteneciente a las ciencias sociales), enumeramos algunas propuestas de definiciones de arte cinematográfico de acuerdo con el tema que nos ocupa.

Margarita Schmidt, por su parte, concibe el análisis como

una herramienta del trabajo científico y consiste en examinar las diferentes partes, en nuestro caso, por ejemplo, del filme o grupo de filmes, con la intención de describir sus propiedades y comprender su comportamiento. Sin embargo,

no se trata de trocear el objeto de estudio, sino de integrar los conocimientos relativos a las partes y sus interrelaciones en la totalidad de la obra, así como las relaciones entre ésta y su contexto(1997, p. 18).

La cuestión que se deriva en consecuencia es qué modelo emplear para el análisis de los Fragmentos con Contenido Onírico. Sánchez Noriega explica que “estudio y el análisis no son incompatibles en la obra fílmica, y que por el contrario, son una forma más culta y depurada uno y otra” (2010, p.58). Para este autor, el análisis de partes significativas puede abarcarse desde “diversas perspectivas semiótico-estructuralistas, incluido el psicoanálisis, la estética, la crítica cinematográfica, el comentario de texto, la narratología, etc.” (2010, p. 59). Sánchez Noriega, por ejemplo, propone un modelo de análisis entendido como *proceso inductivo*, en el que cabe “una recogida de datos (contexto de producción y ficha técnica artística), una reconstrucción del texto fílmico (sinopsis argumental y segmentación), un análisis de los elementos formales del texto, del relato, de lo existente y de la temática, y una interpretación intersubjetiva, (hermenéutica, crítica y

recepción)” (2010, p. 61). Hemos tenido en cuenta alguna de estas fases para la investigación, como la recogida de datos, la ficha técnica y artística, y el análisis de los elementos formales del relato.

Cabe señalar que el tipo de investigación que se ha elegido como el más adecuado para el análisis de los sueños en los filmes (y en concreto, para el estudio de sus características de contenido y formales) es el análisis narratológico. La *narratología* se basa en el estructuralismo, precisamente en el estudio del fondo y la forma, del significado y significante. En concreto, esto es lo que se va a estudiar en el presente trabajo de investigación: el relato durante la representación de los sueños, en su forma y en su contenido, en el qué se cuenta en los sueños y el cómo se cuenta, en el *plano del contenido* y el *plano de la expresión* (en definitiva, en la historia y en el discurso durante los mismos). Será la sinergia del análisis de los distintos elementos pertinentes de la forma y del contenido del discurso fílmico (de la historia y del discurso, a la hora de representar los sueños, la que nos proporcionará una idea de cómo se comportan dichos componentes y sus peculiaridades

en los ensueños fílmicos. Éste es el objetivo principal del trabajo, y el tipo de análisis elegido nos permitirá tener una visión de conjunto de similitudes y diferencias.

Al usar la *narratología* como base para el estudio de la presente tesis doctoral, recordaremos las palabras de Genette sobre el análisis del discurso narrativo:

El análisis del discurso narrativo será, pues, para nosotros, esencialmente, el estudio de las relaciones entre relato e historia, entre relato y narración y (en la medida en que se inscriben en el discurso del relato) entre historia y narración (Genette, 1989a, pp. 84-85).

Por su parte, García Jiménez expone que la *analítica audiovisual* trata de buscar en un *texto audiovisual* (ya que los filmes, como relato audiovisual que son, constituyen un texto) las *unidades mínimas*, y de explicar su funcionamiento dentro del sistema narrativo (1996, p. 29). El objetivo de la analítica se constituye en el “estudio del sistema y del modelo narrativos. La analítica incluye un nuevo enfoque en el que lo sistemático,

si se prefiere lo sistémico, se refiere al modo mismo de organización del relato audiovisual” (1996, p. 29).

Elena Galán Fajardo opina que la investigación del texto fílmico lleva intrínseca dos obstáculos, debido a que la necesidad de las investigaciones en el campo de la narratología, que son consecuencia de los estudios literarios, y que

los diferentes autores (Genette, Greimas, Todorov, Poullion, etc...) proponen objetos y categorías no siempre coincidentes. Las investigaciones del relato fílmico (Chatman, Gaudreault, Jost...) han partido de esa diversidad de estudios o se han visto en la necesidad de ampliar y ahondar en esas categorías ya de por sí problemáticas para dar cuenta de la complejidad del texto fílmico y sus diferencias respecto al literario (Galán Fajardo, 2006, p. 126).

La validación de un modelo se origina en cuatro *condiciones* (Galán Fajardo, 2006) o *funciones básicas* (Sánchez Noriega, 2010, p. 60). El modelo, por tanto, según expone García Jiménez:

a) **describe** el fenómeno narrativo (modelo descriptivo);

- b) **hace predecible** el sistema y el proceso (modelo predictivo);
- c) **configura** un conjunto de normas y principios (modelo normativo);
- d) se apoya en teorías e hipótesis y, en cuanto tal, permite **evaluar** la eficacia del resultado (modelo evaluativo).

(García Jiménez, 1996, p. 30)

A raíz de lo anterior, Sánchez Noriega (2010) y Galán Fajardo (2006, p. 127) exponen los distintos modelos de análisis propuestos por García Jiménez (1996, pp. 31- 53), el cual los clasifica (Sánchez Noriega, 2010, p. 60) en *modelo gramatical* (que es el que siguen autores como Barthes, Greimas, Todorov, Metz, Dolezel, Pasolini), y que se basa en el sistema lingüístico en los paralelismos de la narrativa y el audiovisual; *modelo comunicacional*, basado en el modelo de los elementos comunicativos (emisor, receptor, código, mensaje, etcétera); el *modelo semiológico*, que parte del tratado que realiza la semiología sobre características propias para llegar a tener en cuenta el total del *texto fílmico*; el *modelo actancial*, cuyo máximo representante es Vladimir Propp, y otorga a los



personajes y al relato una función; *modelo fenomenológico*, que es asistemático, y cuyos adalides son Edgar Morín y Baudrillard; el modelo estructuralista, de influencias “Saussuriana”; y por último, el *modelo pragmático*, de carácter inductivo y que bebe de diversas fuentes. Inspirado en lo anterior, Sánchez Noriega demanda un análisis del filme que incluya también la cuestión temática, y pone de ejemplo las críticas y estudios realizados sobre *Ciudadano Kane*, “en los que se indaga en la enunciación y el punto de vista, la estructura narrativa, la autoría del director, el particular proceso de producción, etc.; pero apenas hay análisis de los temas centrales” (2010, p. 60).

Galán Fajardo matiza que todos estos modelos no forman módulos estancos independientes los unos de los otros, ya que “están íntimamente relacionados entre sí y parten en ocasiones, de una misma base teórica como es el caso del *modelo gramatical* y el *modelo semiológico*, basados ambos en las investigaciones realizadas por Saussure” (2006, p. 128).

Existen otros modelos de análisis, tal como expone Sánchez Noriega (2010, p. 59): el *análisis de fragmentos* significativos, que se aborda desde “diversas perspectivas semiótico-estructuralistas, incluido el psicoanálisis, la estética, la crítica cinematográfica, el comentario de texto, la narratología” (2010, p. 59); las *fichas filmográficas*, que constituyen un análisis simplificado; la *lectura crítica del film*, cuyo autor es Nazareno Taddei. Este autor propone un método para la interpretación de la obra fílmica desde el ojo del espectador, a tres perspectivas: *lectura concreta* del filme, es decir, investigación que implica una *lectura narrativa*, temática y artística; la *lectura situacional*, que “hace una lectura del filme desde la perspectiva del autor, de la industria y del ámbito sociocultural en que se inscribe” (2010, p. 59) ; y la *lectura valorativa*, “por la que se hace un juicio global sobre el filme en cuanto recibido” (2010, p. 59).

Sánchez Noriega también cita a David Bordwell y Kristin Thompson (2010, p. 59) como autores del *análisis crítico*, el cual consiste básicamente en un método de análisis formalista, mediante el cual se estudia todo el filme en su conjunto: “la estructura narrativa, la construcción del relato, las relaciones

de las secuencias, el funcionamiento de los personajes en la trama, la utilización de espacios y tiempos” (2010, p. 59), pero dejando fuera de la investigación tanto el tema como el contenido.

El llamado *análisis textual* se inscribe dentro de un macromodelo que comprende varios de los comentados anteriormente, “el semiológico, el gramatical y el estructuralista, y tiene en cuenta otros, como el psicoanálisis” (2010, p. 59), con Metz, Barthes y Odin como sus influencias, y dicho modelo propone observar los detalles, y “la propensión a la elaboración teórica a partir de la autocrítica sobre la aplicación del propio método” (2010, p. 59). Dicho modelo, de Aumont y Marie, ha recibido (asegura Sánchez Noriega) críticas en tanto que su modelo no sirve para analizar el denominado “cine no narrativo” y obvian el “contexto de producción y recepción” (2010, p. 59).

Como habíamos mencionado anteriormente, creemos que el *análisis narratológico* se constituye como el más adecuado

para realizar la presente investigación. Éste se basa a su vez en los dos mencionados tipos de análisis:

- *Cuantitativo* sobre algunos aspectos pertinentes de la historia y del discurso.
- *Cualitativo* o discursivo sobre esos mismos y de otros también de la historia el discurso, que como ya se ha mencionado son parte de la narrativa fílmica. Serán 60 filmes de la muestra, 115 años del cine (entre 1896 y 2011).

El diccionario de la Real Academia española de la lengua especifica que *análisis cuantitativo* es un término propio de la ciencia química y se refiere a aquel análisis en el “que se emplea para determinar la cantidad de cada elemento o ingrediente”. Por el contrario, el análisis cualitativo es aquel “que tiene por objeto descubrir y aislar los elementos o ingredientes de un cuerpo compuesto”.

Pero, ¿en qué consiste dicho análisis? ¿Por qué analizar los sueños en el cine? El objetivo de este análisis se trata de encontrar la búsqueda de semejanzas y diferencias de los elementos característicos en los sueños, y su traslación de la realidad al medio cinematográfico. Al estudio de los sueños se le atribuye un fuerte lazo popular con el psicoanálisis. Pero renunciamos al análisis psicoanalítico, estético o de cualquier otro tipo (como quedó acordado en el capítulo primero de este trabajo), ya que esto significaría la realización de otra tesis doctoral, por lo que preferimos reservarlo para un estudio posterior.

Los elementos de análisis de la historia se entienden como los pertenecientes a cada sueño fílmico, es decir, del espacio, el tiempo de los personajes y las acciones oníricas.

Igualmente, los elementos de análisis del discurso son aquellos que comprenden al tiempo del discurso y al espacio del mismo, así como a los códigos fílmicos como el montaje, además de efectos de imagen y sonido.

Una vez expuesto que el estudio fílmico que realizaremos será narratológico, surge de forma inevitable una cuestión: ¿Qué categorías incluye dicho estudio narratológico? Figurarán aquellas categorías de la historia y el discurso que, después de una investigación, resultan pertinentes al estudio de los sueños. Por ejemplo, como componente de la historia, tiene sentido analizar si un personaje es real respecto a la diégesis o es construido, producto de la mente del personaje. En cambio, no tiene sentido (o al menos los sueños fílmicos no ofrecen por sí solos suficiente información) averiguar si el tiempo cosmológico en el que suceden los sueños tienen una representación de primavera u otoño. Dicho esto, la lista completa de categorías pertinentes está expuesta en este capítulo, en los *Modelos de análisis del Corpus de análisis* (Epígrafe 3.5.5).

Una vez enumerados modelos analíticos de interés para la investigación, enumeraremos las distintas herramientas que se han usado para llevar a cabo la presente investigación:

- a) Uso de fuentes: Repaso de fuentes tanto bibliográficas y hemerográficas, como revistas especializadas en cinematografía y psicología.
- b) Búsqueda y visionado del objeto de estudio en los filmes que componen la muestra (60 en total), de los que se extraerán los fragmentos que incluyan representaciones de sueños.
- c) Análisis científico comparativo, con base en la teoría de las fuentes para diseñar la investigación y las películas de la muestra (de la citada muestra de 60 fragmentos de películas, que denominaremos Fragmentos de Contenido Onírico, concepto que explicaremos más adelante) de la cinematografía mundial que contengan segmentos de película o en los casos en que toda la obra misma represente un sueño, todo ello sobre un universo de aproximadamente 2092 filmes que intenten dar cobertura adecuada para el estudio de la articulación de la narrativa en los sueños. Para la fácil localización de los fragmentos en los que se representa

un ensueño, se han extraído los códigos de tiempo de los Fragmentos de Contenido Onírico. Dichos códigos están expuestos en la tabla de la lista de películas analizadas, en el apartado 3.5.3, *Composición de la muestra*. Se ha tenido en cuenta el hecho de que las copias sobre las que se ha realizado el análisis se presentan en sistema principalmente en sistema de vídeo PAL, y en algún caso en NTSC, por lo que un segundo del mismo film implicará, evidentemente, veinticinco cuadros en PAL, que en su telecinado se suele aumentar la velocidad de proyección un 4% (originalmente, de 24 fotogramas por segundo en la mayoría de los filmes, y de entre 16 y 18 fotogramas por segundo en las películas correspondientes al período del cine mudo (Konigsberg, 2004, p. 568)); ello resulta en una duración ligeramente inferior en vídeo, en comparación con la de su proyección cinematográfica original, conocida en inglés como telecinado “2:2 *pulldown*”. Es decir, que para seguir el estudio ofrecido en este trabajo, el lector habrá de seguir los vídeos en formato DVD reseñados al final de

este trabajo en *Referencias* (Capítulo 7). En este análisis de los filmes recopilados a través de los Fragmentos de Contenido Onírico se van a desgarrar fragmentos y secuencias desde el punto de vista de la narratología, es decir, a través de los elementos constituyentes y pertinentes del plano del contenido (historia) y de la expresión (discurso).

- d) Hemos realizado una captura de los fotogramas de todos los Fragmentos de Contenido Onírico, con el objetivo de apoyar la lectura y comprensión del análisis discursivo localizada en el capítulo 4, ya que estamos tratando un tema puramente audiovisual. Dicha serie de fotogramas se localizan en el Anexo B del capítulo 8, *Anexos*.

Llegados a este punto, procederemos a explicar y especificar la unidad mínima de análisis mencionada anteriormente: *el Fragmento de Contenido Onírico*<sup>31 32</sup>, el cual se va definir como

<sup>31</sup> Entiéndase onírico como adjetivo de sueño propiamente, descartando aquellas escenas que simplemente posean cualidad onírica en su forma.

<sup>32</sup> Leslie Halpern usa el término *Dream Fragment*

todo aquel *fragmento de análisis de un filme que contiene la representación de un sueño, y que puede darse de distintas formas, y que pueden tanto ser un sueño completo representado como el fragmento del mismo. El Fragmento de Contenido Onírico* contiene:

- Un único sueño, normalmente completo, según la longitud. Contiene el sueño representado visualmente o audiovisualmente, pero además también puede ser narrado.
- Puede contener planos de vigilia antes, durante y después del sueño, pero no es imprescindible.

Para facilitar la localización del Fragmento de Contenido Onírico dentro del DVD original, se alude en la lista de películas analizadas a los códigos de tiempo de cada uno de ellos, que están referenciados en el punto 3.5.3, *Composición de la muestra*.

El lector ha de comprender que, excepcionalmente, de aquellos largometrajes que en su totalidad o en gran parte de su

duración que representen ensueños, sólo se han escogido por cuestiones prácticas de espacio determinados segmentos, inferiores a la duración del sueño en sí. Es el caso de filmes como *Origen* de Christopher Nolan (en el Fragmento de contenido Onírico escogido se muestran cuatro sueños anidados<sup>33</sup> simultáneamente, pero a efectos de análisis, en este caso se considera un único sueño).

Aun así, la norma ha consistido en seleccionar sueños “completos”, los cuales incluyen el principio y fin del fragmento onírico.

### 3.5.1 Criterios de selección

Se han incluido determinados criterios de selección, tanto objetivos como subjetivos.

El objetivo de esta selección es proporcionar una muestra lo más amplia posible de los distintos tipos de representaciones oníricas desde un criterio temporal. Se ha intentado escoger una muestra representativa lo más pertinente, variada y relevante posible, además de significativa. Ello implica la presencia de algunas secuencias oníricas más conocidas y singulares, pero también de otras representaciones menos conocidas y comunes: una labor realizada con el objeto de dar a conocer al lector las técnicas y usos de dispositivos fílmicos usados normalmente por los cineastas, imprimiendo en algunos casos su marca personal de estilo en el sueño.

---

<sup>33</sup> Se tratará este concepto posteriormente en este mismo capítulo.

### 3.5.1.1 Criterios objetivos

Todo trabajo investigación, a la hora de seleccionar la muestra, ha de cumplir unos criterios mínimos objetivos para dar mayor fiabilidad al análisis. Es por ello que hemos tenido en cuenta tres criterios principales: *pertinencia*, *variedad* y *relevancia*.

#### a) *Pertinencia*

La pertinencia según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, hace referencia tanto a la “cualidad de pertinente” como a “pertenencia”. Pertinente es, según el mismo diccionario en sus dos primeras acepciones, “Perteneiente o correspondiente a algo, como que viene a propósito”. Aplicado a este trabajo, hemos tenido en cuenta aquellos sueños fílmicos considerados representativos y adecuados para proporcionar mayor fiabilidad a la investigación. Por ello se han tenido en cuenta estudios previos realizados sobre la plasmación de los ensueños en el medio fílmico, fueran recursos bibliográficos o hemerográficos. En

algunas ocasiones, también se ha tenido en cuenta el renombre del director, o del propio film.

#### b) *Variedad*

Por supuesto, la muestra ha de ser variada. Dicha variedad se aplica a varios niveles. Por ejemplo, ha de mostrar la mayor cantidad posible de tipos de sueños según todos los criterios que vamos a aplicar en su estudio. También la variedad se emplea según otros dos parámetros: el de período y el de género cinematográfico. En cuanto a la variedad según el período, al establecer la muestra se ha recogido filmes de distintas épocas, abarcando el mayor número de periodos (desde 1896 hasta 2011) a lo largo 115 años del cinematógrafo. Se ha intentado así obtener una muestra representativa de todos los periodos cinematográficos por décadas, y es por ello que se han escogido filmes de todos y cada una de dichos períodos. También se intentado obtener una muestra de la mayor variedad posible de géneros. Éstos incluyen por supuesto el *drama*, *comedia*, *acción*, *ciencia ficción*, *suspense*, etcétera, los cuales se han tratado

detalladamente en el Capítulo 2, *Marco teórico*. En el Capítulo 4, *Análisis de la narrativa filmica en la representación de los sueños*, se encontrará dentro del apartado correspondiente un gráfico de barras en el que se especificarán los porcentajes de los géneros resultados de la investigación aplicados a la muestra total. El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española concibe *género* en su quinta acepción, dentro del área de las artes, como “cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y de contenido”. También en dicho capítulo ofreceremos más definiciones concisas sobre lo que es el género cinematográfico.

### c) *Relevancia*

El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española se refiere a *relevancia* como aquella “Cualidad o condición de relevante, importancia, significación”. Se han elegido las películas según su relevancia, importancia y significación general como, según los mismos criterios, particular respecto al

sueño o los sueños representados en dichas obras. Por ejemplo, se han tenido en cuenta películas citadas por académicos destacados sobre el sueño en el cine, como Marsha Kinder o Vlada Petric, que en sus obras e investigaciones mencionan a obras como *Fresas salvajes* (1957), *Cara a cara... al desnudo* (1976), *Vida de un bombero americano* (1903) o *Dream of a Rarebit Fiend* (1906). En cuanto a la relevancia general, la selección se ha efectuado con base en las puntuaciones obtenidas tanto por el público, como la crítica profesional, de determinados sitios web. Los portales de internet dedicados al cine de los que se ha obtenido una puntuación media de cada película por parte del público o crítica especializada son los siguientes:

- IMDb.
- Rotten Tomatoes.
- Film Afinity.

También, se ha intentado obtener una muestra significativa de las distintas representaciones de los sueños en los filmes de



ficción, abarcando por ello la mayor variedad posible de fragmentos oníricos, ya sea según el criterio de la historia y/o del discurso.

Hemos de especificar que los sueños de los que hablamos en este trabajo, tal y como se especificará en el segundo capítulo (*Marco teórico*), se corresponderían con el fenómeno onírico denominado en castellano *sueño*. No se correspondería, por tanto, con la calidad onírica que tienen algunas escenas y/o películas de algunas obras en algunos aspectos, como la puesta en escena o la estética en general. Por lo tanto, quedan excluidos de la investigación los largometrajes y cortometrajes que, aunque compartan o tengan una calidad onírica, no relaten específicamente un sueño, correspondiente (como veremos más adelante) con la actividad cerebral durante el sueño, ya sea del tipo que se produce en las fases REM o NO REM del cerebro.

### 3.5.1.2 Criterios subjetivos

Otro criterio que se ha tenido en cuenta a la hora de seleccionar estos títulos se ha basado en criterios personales del autor de la presente tesis doctoral, como la apreciación subjetiva de la importancia e innovación que presentan los distintos fragmentos oníricos encontrados en cada película. Como criterios subjetivos se han considerado gustos y apreciaciones estéticas personales de las secuencias oníricas, algunas de las más conocidas del cine, como es el caso de *Fresas salvajes* (1958). En otros, se ha considerado la originalidad de la representación, como es el caso de *Hasta el fin del mundo* (1991).

Somos conscientes de que la representación de las ensoñaciones se puede materializar de muchas más formas de las que aquí mostramos, pero creemos que con la muestra, que consideramos significativa y representativa, el lector se puede hacer una idea global de características y mecanismos inherentes a dicha representación.

### 3.5.2 Tamaño de la muestra

El tamaño de la muestra comprende 60 películas estrenadas comercialmente entre los años 1896 y 2011 (ambos inclusive), de las cuales se han extraído sendos Fragmentos de Contenido Onírico. Obviamente, todos ellos tienen en común que incluyen representaciones de sueños en la forma anteriormente especificada. No existe una duración estándar, por lo que cada fragmento puede variar entre apenas unos segundos a varios minutos de duración. El tamaño del universo se ha establecido, como hemos dicho en el párrafo anterior, en 2094 películas, según una lista realizada mediante búsquedas en el portal IMDB. Dichas búsquedas se realizaron con base en la utilización de palabras claves o *keywords*, restringiendo dicha búsqueda mediante las palabras clave como *dream*. La selección implicaba en principio a películas de ficción estrenadas comercialmente, por lo que quedaban excluidas todas aquellas obras cinematográficas que no cumplieran estos requisitos, como por ejemplo los documentales. Como ya habíamos esbozado anteriormente, el lector observará que hasta 1914 los filmes que se han incluido

dentro de la muestra son cortometrajes según los parámetros modernos del término (véase definición en el Capítulo 1 sobre *largometrajes* y *cortometrajes* según los estándares actuales), los cuales incluyen representaciones de la actividad onírica que necesariamente se han de estudiar y comentar para la realización de este trabajo. A partir de dicha fecha, la muestra está compuesta única y exclusivamente de largometrajes, a partir de los filmes del mismo año *Cabiria* (1914) y *Cinderella* (1914). La muestra total comprendería por tanto, teniendo en cuenta dichos 60 fragmentos de sendos filmes, un 2,86% del universo total. Creemos, que conforman una muestra significativa y además, basándonos además en los criterios de selección mencionados anteriormente, también resulta representativa. Al comenzar la investigación se planteó seriamente la posibilidad de realizar un análisis número considerable de filmes, pero ante la imposibilidad material y temporal de abordar una investigación de tal magnitud (sobre todo debido a la gran complejidad técnica que implica ya de por sí el análisis de los elementos constitutivos de los planos del contenido y de la expresión de cada sueño fílmico), se decidió escoger una cifra que fuera significativa: sesenta sueños

cinematográficos, número que nos permitirá realizar un estudio sistematizado de los mismos. Como colofón a este apartado, cabe añadir que por razones prácticas y temporales que permitieran realizar el estudio, se han seleccionado filmes solamente hasta el año 2011. En la Tabla 3 se indica el número de filmes y porcentajes por década que conforman la muestra:

### 3.5.3 Composición de la muestra

A continuación exponemos la lista por orden cronológico de los 60 filmes de ficción que se han seleccionado para la realización del presente estudio. En esta tabla se adjunta una lista de las películas con sus correspondientes directores y años de producción, los códigos de tiempo del DVD para permitir su localización exacta, la duración total de cada *Fragmento de Contenido Onírico*, una breve descripción de cada sueño y observaciones diversas:

DÉCADA	NÚMERO DE FILMES	PORCENTAJE RESPECTO AL TOTAL
1890	1	1,7%
1900	6	10,0%
1910	3	5,0%
1920	5	8,3%
1930	3	5,0%
1940	4	6,7%
1950	5	8,3%
1960	4	6,7%
1970	8	13,3%
1980	10	16,7%
1990	6	10,0%
2000	2	3,3%
2010	3	5,0%

**Tabla 3: Filmes del corpus de análisis por décadas. Elaboración propia.**

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
1	Le cauchemar ( <i>Le cauchemar</i> )	1896	Georges Méliès	0:04:08	0:05:11	0:01:03	Sueño del protagonista con la mujer y demás personajes que le acosan.	DVD 1
2	Let Me Dream Again ( <i>Let Me Dream Again</i> )	1900	George Albert Smith	0:32:33	0:33:35	0:01:02	Sueño del hombre con la mujer joven.	DVD 1
3	Vida de un bombero americano / Salvamento de un incendio (Life of an American Fireman)	1903	George S. Fleming, Edwin S. Porter	2:05:45	2:06:12	0:00:27	Sueño del bombero.	DVD 1 - NTSC

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
4	Le rêve du maître de ballet ( <i>Le rêve du maître de ballet</i> )	1903	Georges Méliès	1:56:41	1:59:05	0:02:24	Sueño del profesor de baile con las bailarinas.	DVD 2
5	La légende de Rip Van Winkle ( <i>La légende de Rip Van Winkle</i> )	1905	Georges Méliès	1:17:19	1:29:13	0:11:54	Sueño de Rip Van Winkle.	
6	Dream of a Rarebit Fiend ( <i>Dream of a Rarebit Fiend</i> )	1906	Wallace McCutcheon / Edwin S. Porter	1:43:51	1:47:15	0:03:24	Sueño del protagonista sobre diversos personajes y el vuelo por el cielo de la ciudad a bordo de la cama.	DVD 2

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
7	The Sculptor's nightmare ( <i>The Sculptor's nightmare</i> )	1908	Wallace McCutcheon			0:05:39	Sueño del escultor con los bustos de los candidatos presidenciales.	CORTOMETRAJE PARTIDO EN 3 ARCHIVOS OBTENIDOS DE LA PÁGINA WEB <i>LIBRARY OF CONGRESS</i> , SIN CÓDIGOS. SE OFRECE LA DURACIÓN TOTAL
8	Cenicienta ( <i>Cinderella</i> )	1914	James Kirkwood	0:35:40	0:37:06	0:01:26	Sueño de Cenicienta sobre el reloj.	
9	Cabiria ( <i>Cabiria, Visione Storica del Terzo Secolo A.C.</i> )	1914	Giovanni Pastrone	1:31:16	1:32:10	0:00:54	Sueño premonitorio de Sophonisba sobre Moloch y su consumición en el fuego del sacrificio.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
10	Charlot y los atracadores / Charlot, portero de banco ( <i>The Bank</i> )	1915	Charles Chaplin	0:18:00	0:24:24	0:06:24	Sueño en el que portero vence a los atracadores y rescata a la estenógrafa.	DVD 2 - CÓDIGO DEL CAPÍTULO
11	El chico ( <i>The Kid</i> )	1921	Charles Chaplin	0:44:27	0:49:29	0:05:02	Sueño del protagonista en el Cielo, en el que se reúne con el niño y tiene una pelea con su adversario.	
12	Los Nibelungos - 1ª parte: La muerte de Sigfrido ( <i>Die Nibelungen: Siegfried</i> )	1924	Fritz Lang	0:40:17	0:41:46	0:01:29	Sueño de Krimilda sobre un halcón muerto por dos águilas.	DVD 1

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
13	El último ( <i>Der letzte Mann</i> )	1924	F. W. Murnau	0:40:28	0:43:18	0:02:50	El portero de hotel sueña que todo el mundo admira su buen hacer con el equipaje de un cliente.	
14	El moderno Sherlock Holmes ( <i>El moderno Sherlock Holmes</i> )	1924	Buster Keaton	0:16:55	0:22:37	0:05:42	El proyccionista sueña que se introduce en la pantalla de cine y se convierte en el detective "Sherlock Jr." dentro de la película "Hearts & Pearls".	CÓDIGO DEL CAPÍTULO
15	Secrets of a soul ( <i>Geheimnisse einer Seele</i> )	1926	Georg Wilhelm Pabst	0:15:22	0:22:55	0:07:33	Sueño de Martin Fellman.	



Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
16	Vampyr ( <i>Vampyr</i> )	1932	Carl Theodor Dreyer	0:49:10	0:49:47	0:00:37	Primer sueño de Allan Grey sobre el esqueleto y el veneno.	VERSIÓN RESTAURADA DE 2009
17	La amargura del general Yen ( <i>The Bitter Tea of General Yen</i> )	1933	Frank Capra	0:33:21	0:35:54	0:02:33	Sueño de Megan en el que el General Yen "bueno" la salva del General Yen "malvado".	
18	El mago de Oz ( <i>The Wizard of Oz</i> )	1939	Victor Fleming	0:15:52	0:20:58	0:05:06	Sueño de Dorothy sobre su casa volando en medio del tornado y aterrizaje en Oz.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
19	El desconocido del tercer piso ( <i>Stranger on the Third Floor</i> )	1940	Boris Ingster	0:34:29	0:42:52	0:08:23	Sueño de encarcelamiento, proceso y condena a muerte de Mike Ward.	
20	Rebeca ( <i>Rebecca</i> )	1940	Alfred Hitchcock	0:01:34	0:03:31	0:01:57	Sueño de la protagonista con Manderley.	
21	Historia de un detective ( <i>Murder, My Sweet</i> )	1944	Edward Dmytryk	0:44:49	0:46:59	0:02:10	Sueño de Philip Marlowe sobre su persecución y la inyección.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
22	Recuerda ( <i>Spellbound</i> )	1945	Alfred Hitchcock	1:18:28	1:21:51	0:03:23	Sueño de John Ballantyne sobre el salón de juegos y el tejado de la casa.	
23	Los Olvidados ( <i>Los Olvidados</i> )	1950	Luis Buñuel	0:27:22	0:31:00	0:03:38	Sueño de Pedro con su madre y Jairo.	
24	El padre de la novia ( <i>Father of the Bride</i> )	1950	Vicente Minnelli	1:06:42	1:07:52	0:01:10	Pesadilla de Stanley T. Banks de la boda de su hija en la Iglesia.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
25	Oklahoma! ( <i>Oklahoma!</i> )	1955	Fred Zinnemann	1:05:45	1:22:08	0:16:23	Sueño de Laurey sobre la boda con Curly, el bar y la pelea entre Curly y Jud Fry.	
26	Fresas Salvajes ( <i>Smultronstället</i> )	1957	Ingmar Bergman	0:03:10	0:07:53	0:04:43	Sueño de Isak en el barrio desconocido sobre el hombre sin rostro, el reloj y manecillas, y el carruaje fúnebre sin conductor que aporta el féretro dentro del cual se encuentra él mismo.	
27	Vértigo (de entre los muertos) ( <i>Vertigo</i> )	1958	Alfred Hitchcock	1:20:20	1:21:55	0:01:35	Pesadilla de Scottie Ferguson sobre Carlota Valdés y la caída de Scottie al a la tumba de ella y al tejado del campanario.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
28	La caída de la casa Usher ( <i>House of Usher</i> )	1960	Roger Corman	0:57:26	1:01:09	0:03:43	Sueño de Philip Winthrop sobre los familiares difuntos de los Usher y Madeline.	
29	El mensajero del miedo ( <i>The Manchurian Candidate</i> )	1962	John Frankenheimer	0:10:20	0:17:19	0:06:59	Sueño de Bennett Marco sobre la reunión sobre el cultivo de las hortensias y la grada con dirigentes comunistas.	
30	La infancia de Iván ( <i>Ivanovo Detstvo</i> )	1962	Andréi Tarkovski	1:01:30	1:04:28	0:02:58	Sueño de Iván sobre las manzanas, la niña y los caballos en la playa.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
31	8 y medio ( <i>Fellini 8½</i> )	1963	Federico Fellini	0:00:11	0:03:07	0:02:56	Sueño de Guido sobre el atasco urbano, el vuelo por el cielo, y ser una cometa en la playa.	
32	El discreto encanto de la burguesía (Le charme discret de la bourgeoisie)	1972	Luis Buñuel	0:52:47	0:57:52	0:05:05	Sueño del soldado sobre el encuentro en la ciudad con su difunta madre, su amigo fallecido Ramírez y el otro conocido.	
33	La noche americana ( <i>La nuit américaine</i> )	1973	François Truffaut	1:11:34	1:13:15	0:01:41	Sueño sobre el niño y el exterior del cine.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
34	El exorcista ( <i>The Exorcist</i> )	1973	William Friedkin	0:44:17	0:45:20	0:01:03	Pesadilla del Padre Karras.	
35	El enigma de Gaspar Hauser ( <i>Jeder für sich und Gott gegen alle</i> )	1974	Werner Herzog	1:08:13	1:09:40	0:01:27	Sueño de Kaspar Hauser sobre el Cáucaso.	
36	El Espejo ( <i>Zerkalo</i> )	1975	Andréi Tarkovski	0:15:26	0:19:26	0:04:00	Sueño de Aleksei sobre los padres en el interior de la casa.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
37	Diario Íntimo de Adela H. ( <i>L'histoire d'Adèle H.</i> )	1975	François Truffaut	0:38:15	0:38:33	0:00:18	Segunda pesadilla de Adèle ahogándose en el mar.	
38	Cara a Cara ( <i>Ansikte mot Ansikte</i> )	1976	Ingmar Bergman	1:07:28	1:19:57	0:12:29	Pesadilla de Jenny sobre su abuela y la mujer malvada.	
39	Stalker ( <i>Stalker</i> )	1979	Andréi Tarkovski	0:17:28	0:22:28	0:05:00	Sueño- visión del Stalker acerca de distintos objetos bajo el agua mientras su esposa recita pasajes del Apocalipsis	DVD 2



Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
40	Kagemusha, la sombra del guerrero ( <i>Kagemusha</i> )	1980	Akira Kurosawa	1:33:04	1:35:28	0:02:24	Sueño de Kagemusha siendo perseguido por Shingen Takeda.	
41	De la vida de las marionetas ( <i>Aus dem Leben der Marionetten</i> )	1980	Ingmar Bergman	0:52:58	1:00:38	0:07:40	Sueño de Peter Egermann sobre Katarina y él.	
42	Un hombre lobo americano en Londres ( <i>An American werewolf in London</i> )	1981	John Landis	0:29:30	0:31:28	0:01:58	Sueño de David Kessler sobre los monstruos nazis que asesinan al protagonista y a su familia en su casa en los Estados Unidos y el falso despertar en el que uno de los monstruos nazis apuñala a la enfermera Alex.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
43	Nostalgia ( <i>Nostalghia</i> )	1983	Andréi Tarkovski	0:25:37	0:30:55	0:05:18	Sueño de Andrei Gorchakov sobre su mujer y Eugenia.	
44	Pesadilla en Elm street ( <i>A Nightmare on Elm Street</i> )	1984	Wes Craven	0:34:58	0:40:27	0:05:29	Sueño de Nancy, quien es perseguida por las calles hasta su dormitorio por Freddy Krugger.	
45	La gran huída ( <i>Dreamscape</i> )	1984	Joseph Ruben	0:43:54	0:47:12	0:03:18	Sueño compartido de Alex y de Buddy sobre la casa y la persecución del hombre serpiente.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
46	Sacrificio ( <i>Offret</i> )	1986	Andréi Tarkovski	1:13:25	1:18:46	0:05:21	Sueño de Alexander sobre destrucción.	
47	El príncipe de las tinieblas ( <i>Prince of Darkness</i> )	1987	John Carpenter	0:51:14	0:51:42	0:00:28	Sueño de Walter sobre el exterior de la iglesia.	
48	El oso ( <i>L'ours</i> )	1988	Jean-Jacques Annaud	0:11:06	0:12:19	0:01:13	Sueño del osezno sobre las ranas con colmillos afilados voladoras.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
49	La casa de papel ( <i>Paperhouse</i> )	1988	Bernard Rose	0:53:26	1:06:27	0:13:01	Sueño de Anna sobre la persecución del padre, y posterior huida de Marc y de ella al exterior de la casa.	
50	Sueños de Akira Kurosawa ( <i>Dreams</i> )	1990	Akira Kurosawa	0:12:15	0:24:37	0:12:22	Sueño del huerto de los duraznos.	
51	Grand Canyon (El alma de la ciudad) ( <i>Grand Canyon</i> )	1991	Lawrence Kasdan	0:58:29	1:02:03	0:03:34	Sueño de Claire escuchando el llanto de un bebé, y atravesando un aeropuerto, una estación de tren y finalmente un bosque.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
52	Hasta el Fin del mundo ( <i>Bis ans Ende der Welt</i> )	1991	Wim Wenders	0:56:12	0:57:06	0:00:54	Sueño sobre el niño, Henry Farber y Claire.	DVD 3
53	La ciudad de los niños perdidos ( <i>La cité des enfants perdus</i> )	1995	Jean-Pierre Jeunot y Marc Caro	1:24:29	1:28:09	0:03:40	Sueño compartido de Krank y Miette y el hermano de One en el que la niña envejece mientras que Krank rejuvenece.	
54	Carretera perdida ( <i>Lost Highway</i> )	1997	David Lynch	0:16:14	0:17:41	0:01:27	Sueño en el que Fred ataca a Renee.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
55	El gran Lebowski ( <i>The Big Lebowski</i> )	1998	Joel Coen / Ethan Coen	1:16:04	1:20:34	0:04:30	Sueño de El Nota sobre Gutterballs.	
56	Paprika, detective de los sueños ( <i>Papurika</i> )	2006	Satoshi Kon	0:00:24	0:05:56	0:05:32	Primer sueño compartido del Detective Kogakawa Toshimi y de Paprika.	
57	La ciencia del sueño ( <i>La Science des rêves</i> )	2006	Michel Gondry	0:12:39	0:15:18	0:02:39	Sueño sobre la imprenta y el vuelo de Stéphane sobre el París onírico.	

Nº	TÍTULO EN CASTELLANO Y TÍTULO ORIGINAL	AÑO	DIRECTOR	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (ENTRADA)	CÓDIGO DE TIEMPO DVD (SALIDA)	DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS SUEÑOS CONTENIDOS EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO	OBSERVACIONES
58	Origen ( <i>Inception</i> )	2010	Christopher Nolan	1:50:00	2:00:28	0:10:28	Sueños anidados y compartidos en el que destaca la llegada de Cobb y Ariadne a la Ciudad Limbo y su encuentro con Mal, donde Cobb revela la verdad sobre "Origen".	
59	Shutter Island ( <i>Shutter Island</i> )	2010	Martin Scorsese	0:26:20	0:29:07	0:02:47	Sueño de Teddy sobre su apartamento, Dolores y el incendio.	
60	The Artist ( <i>The Artist</i> )	2011	Michel Hazanavicius	0:28:46	0:30:58	0:02:12	Sueño de George Valentin sobre el camerino, y el descubrimiento de que puede escuchar los sonidos de los objetos y seres mientras él no puede emitir su voz.	

### 3.5.4 Delimitación de la investigación

Dentro del estudio se han incluido únicamente representaciones oníricas que cumplan con las siguientes características:

- Que sea un sueño: es decir, producto de la mente de uno o varios personajes durante el acto de dormir, y que haga referencia a un sueño ordinario. En algunos casos en los que puede que no sea un sueño (porque pueda ser una visión, alucinación, etc.), se ha considerado que la interpretación principal sea un sueño.
- Excluimos por tanto sueños diurnos, películas con cualidad onírica o estructura similar a la de los sueños, etc.
- La investigación es sobre la narrativa fílmica en relación a los sueños. Por lo tanto, se tratan las representaciones de sueños en el cine, en distintas épocas y su evolución a lo largo del tiempo, únicamente desde la perspectiva de la *narratología*, que implica tanto el plano del contenido como el plano de la expresión; dicho de otro modo, consiste en el estudio del espacio, tiempo, personajes y acción (plano del contenido), orden, duración, frecuencia, focalización,

montaje, y efectos de imagen y sonido (plano de la expresión).

Renunciamos a realizar un análisis desde una perspectiva psicológica, psicoanalítica, a la interpretación del significado de símbolos contenidos en los sueños fílmicos, y a la discusión y aportaciones con otros estudios que no implique el análisis de los sueños desde la perspectiva de los componentes del relato audiovisual desde el punto de vista de la narratología.

### 3.5.5 Modelo de análisis

Hemos procedido a elaborar un modelo de ficha de análisis para proceder al estudio cuantitativo de los sueños contenidos en los 60 fragmentos correspondientes a sendas películas de ficción. Dicha ficha trata de cubrir muchos de los aspectos de la historia y del discurso.

Los elementos que constituyen la misma se muestran más adelante, al final de este capítulo, en *Elementos pertinentes de los*



*análisis cuantitativo y cualitativo.* Las fichas de análisis se han rellenado después de realizar el visionado de las 60 películas de las que se han extraído sendos Fragmentos de Contenido Onírico. Un ejemplo de las mismas se halla en el Capítulo 8, *Anexo D*.

La ficha de análisis se compone de tres partes principales:

- La primera, contiene datos generales acerca de aspectos técnicos, incluye nombre o título del filme, fecha de estreno, la duración total del Fragmento de Contenido Onírico, tipo de soporte audiovisual del que se ha obtenido, los códigos de tiempo de entrada y de salida aproximada del soporte sobre el que se ha estudiado. la edición del DVD del que se ha obtenido cada Fragmento está referenciada en la bibliografía al final de este trabajo<sup>34</sup>.

---

<sup>34</sup> Ya que dependiendo del mismo y del país de origen, no tiene la misma duración si sea a 24 fotogramas por segundo, que a 25 cuadros por segundo, que a 30. Esto está relacionado con el soporte sobre el que se ha estudiado el Fragmento de Contenido Onírico, ya sea a 25 cuadros por segundo correspondiente a video PAL, o 30 cuadros por segundos, correspondiente a video NTSC, etcétera.

- La segunda, en la que se incluyen algunos componentes constitutivos del plano del contenido que son pertinentes en cuanto al análisis del sueño: *Espacio de la historia*, *Tiempo de la historia*, *Personajes* y *Acción*.
- En la tercera parte se hallan elementos pertinentes del plano del discurso, es decir, *Tiempo* y *Espacio del discurso*, *Montaje* (considerado como el encuentro entre el espacio y el tiempo discursivo) y el tratamiento de la imagen y el sonido como *indicadores filmico-oníricos* (Iluminación, cambios en el decorado, alteración de la velocidad de proyección de la imagen, determinadas transiciones de imagen, colorido de la imagen, junto con efectos de imagen y sonido).

Del análisis cuantitativo se extraen dos tipos de resultados: primero, la cifra que indica el porcentaje en que cada elemento o característica pertinente de la narrativa está presente en la totalidad de los sueños, y segundo, un gráfico (en la mayoría de los casos un diagrama de Gantt o cronograma) en el que se expondrán en qué películas, ordenadas por fechas su correspondiente fecha de producción, se da dicha característica.

Cada cronograma contiene varias características agrupadas en torno al mismo concepto. Ello obedece a razones prácticas y de espacio. Con ello se persigue un doble objetivo: por un lado, identificar qué elementos y recursos son frecuentes, y por otro, cuáles de dichos elementos y recursos aparecen en la muestra en un momento determinado. Esto nos ayudará a comprender mejor el qué y el cómo del relato cinematográfico en cuanto a la plasmación cinematográfica de los sueños, así como a comprender cómo se caracterizan los ensueños filmicos, y entender también si dicha caracterización varía según las épocas del cinematógrafo.

En este tipo de análisis se considerarán únicamente las partes de sueño dentro de los Fragmentos de Contenido Onírico, con la excepción de las características que forman parte del montaje extraonírico, con el objetivo de estudiar las transiciones de imagen y de sonido articuladas entre las partes de vigilia y sueño. En los diagramas de Gantt del *Anexo A*, Capítulo 8. Los títulos de las 60 películas de la muestra se encuentran ordenadas por orden cronológico de izquierda a derecha (de la más antigua a la más reciente) y están situadas en el eje X. Las características

pertinentes estudiadas, agrupadas según se explica en el correspondiente epígrafe, se ubicarán en el eje Y. Si aparece la celda correspondiente con un color, significa que el sueño seleccionado de ese film contiene esa característica. A la derecha de cada tabla aparece el “porcentaje total” que se da de cada característica analizada.

Varias categorías en principio contrapuestas pueden aparecer en una película como positivo, por dos razones:

- Que una categoría, como un espacio o una estructura temporal de la historia, pueda contener a la vez las dos categorías en principio contrapuestas.
- Que el sueño de un Fragmento de Contenido Onírico contenga una característica en una parte, y la opuesta en otro momento distinto del sueño.

El objetivo que se persigue con la elaboración de los cronogramas consiste en averiguar si una característica pertinente es más propia de una época, y si sobre ello podríamos obtener datos

concluyentes sobre aspectos narrativos, e incluso, tecnológicos y estilísticos de la representación de los sueños.

## ELEMENTOS PERTINENTES DE LOS ANÁLISIS CUANTITATIVO Y CUALITATIVO

Analizaremos, expondremos, y desarrollaremos los siguientes elementos, algunos coincidentes con el del análisis cuantitativo. Hemos considerado los siguientes elementos pertinentes para el análisis discursivo<sup>35</sup>.

### A. CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE EL SUEÑO FÍLMICO DE CADA PELÍCULA:

- a) ¿Es esto un sueño?
- b) Tipo de sueño\*
- c) Los sueños anidados\*

---

<sup>35</sup> Si la característica pertinente va acompañada de un asterisco junto a ella, significa que se ofrecerán datos de los análisis cuantitativos realizados sobre estas mismas cuestiones en el epígrafe correspondiente, y a continuación un desarrollo del análisis cualitativo. En caso contrario, sólo se realizará un análisis cualitativo.

- d) Géneros cinematográficos predominantes de la muestra<sup>36</sup>\*

### B. HISTORIA

#### a) Espacio

- i) Figurativo o abstracto\*
- ii) Ruptura del *continuum* espacial\*
- iii) Los personajes dentro del espacio onírico: vacuidad frente a repleción
- iv) La permanencia del espacio onírico
- v) Otros elementos del espacio onírico

#### b) Tiempo

- i) Definición del tiempo cosmológico horario\*
- ii) Tipo de tiempo cosmológico-horario\*
- iii) Ruptura del *continuum* temporal\*

#### c) Personajes

---

<sup>36</sup> En el análisis cuantitativo del género principal del film se ha realizado un gráfico de barras.

- i) Tipo según su existencia\*
- ii) Discontinuidades en personajes\*
- iii) Actos sobrehumanos en los ensueños\*
- iv) Personajes acosadores

**d) Acciones**

- i) Acción-inacción-pasión

**C. DISCURSO**

**a) Sobre la forma de presentación principal y la iluminación como elemento de la puesta en escena**

- i) Tipo de representación onírica\*
- ii) El sujeto del enunciado: sueño mostrado – sueño mostrado y contado\*

**b) Iluminación de la secuencia**

**c) Tiempo del discurso**

- i) Orden (el sueño respecto al conjunto de la película)\*
- ii) Duración (variaciones mecánicas - velocidad de la imagen)\*

- iii) Frecuencia (el sueño respecto al conjunto de la película)\*

**d) Espacio del discurso onírico: focalización y ocularización**

**e) Montaje**

- i) Intraonírico
- ii) Extraonírico\*

**f) Colorido - Efectos de imagen y de sonido.**

- i) Colorido de la imagen. Diferencia en el colorido entre la parte de vigilia y la parte de sueño\*
- ii) Efectos de imagen y sonido
  - (1) Imagen\*
  - (2) Sonido\*

Las definiciones de cada característica se detallan en cada epígrafe correspondiente del Capítulo IV, *Análisis de la narrativa fílmica en la representación de los sueños*.



## **4 ANÁLISIS DE LA NARRATIVA FÍLMICA EN LA REPRESENTACIÓN DE LOS SUEÑOS**



## 4.1 INTRODUCCIÓN

En el presente capítulo se expondrán los resultados concluyentes del análisis narratológico de los *Fragmentos de Contenido Onírico*, estudio realizado sobre los elementos considerados pertinentes a la hora de abordar el estudio de la representación fílmica de los sueños desde la perspectiva de los planos de la expresión y del contenido, es decir, de la historia y del discurso, en los 60 filmes que componen la muestra, estrenados entre 1896 y 2011.

Por ello, en cada epígrafe correspondiente a sendas características pertinentes, mostraremos en primer lugar los resultados cuantitativos<sup>37</sup> y, a continuación, procederemos a realizar una exposición de carácter discursivo, que se apoyará en ejemplos significativos. El estudio, como indicamos en el capítulo anterior, ofrece dos tipos de resultados por cada característica pertinente: cuantitativos y discursivos. El objetivo es extraer similitudes y diferencias entre los ensueños que componen la

<sup>37</sup> En las características en las que se haya procedido a realizar dicho tipo de análisis.

muestra y realizar deducciones concluyentes sobre los sueños fílmicos en relación a la Narrativa Audiovisual. La sinergia entre ambos tipos de análisis nos proporcionará una idea global de la forma de articulación de la representación de los sueños en el cine de ficción, las características más comunes, y también según dependiendo en la de la época o del autor, las más específicas.

A tenor de lo anterior, explicamos detalladamente en qué consiste cada tipo de análisis<sup>38</sup>:

- El análisis cuantitativo, cuyos resultados están materializados en porcentajes. Mediante los cronogramas o diagramas de Gantt del *Anexo A*, observaremos en qué películas y años de la muestra aparecen las características analizadas. Como se había expuesto en el capítulo anterior, ello se ha realizado mediante la cumplimentación de la ficha expuesta en el *Anexo D* del *Capítulo 8*. En cada diagrama de Gantt hemos agrupado los elementos del

<sup>38</sup> Excepto en aquellas características en las que no se haya procedido a su análisis cuantitativo.



análisis relacionados entre sí en el eje Y, mientras que en el de las X se encuentran ordenados cronológicamente los filmes cuyos Fragmentos de Contenido Onírico constituyen el corpus de análisis<sup>39</sup>. En el caso de que una característica o parámetro sea negativo, aparecerá en el cronograma la correspondiente celda como vacía y, al contrario, cuando se halle tal característica o parámetro, la celda correspondiente se rellenará de un color determinado. El uso del color nos ayudará a diferenciar qué característica estamos tratando. Junto a cada cronograma se encuentra la leyenda correspondiente con las claves de color. Cada color indica en qué filmes está presente la característica analizada correspondiente. Además, en dichos cronogramas se puede observar tanto el porcentaje de aparición de la característica analizada, como su concentración, si ésta tiende a concentrarse sólo en determinados años, o más bien se encuentra regularmente a lo largo de toda la serie histórica de la muestra.

---

<sup>39</sup> Recordamos que los 60 Fragmentos de Contenido Onírico se corresponden con sendas películas que forman el corpus de análisis.

- En la segunda parte se desarrollará el análisis discursivo cada característica o grupos de características correspondientes. Después de exponer las cuestiones numéricas y porcentuales relativas al análisis, a partir de aquí desarrollaremos la materia que nos ocupa, exponiendo los ejemplos destacados basados en la muestra.

Por razones de espacio y para evitar redundancias innecesarias, cuando citemos cada Fragmento de Contenido Onírico, citaremos el correspondiente título de la película sin más (p. e., “en *Rashomon* (1980)...”), pero se entenderá, salvo que se indique lo contrario, que nos referimos al Fragmento de Contenido Onírico, y, más específicamente al sueño contenido dentro de él.

#### 4.1.1 Algunas cuestiones previas

La dificultad inherente a la labor de representar los sueños, imitarlos en el medio cinematográfico, sin que se empleen recursos fílmicos que pudieran clasificarse de risibles, es una

cuestión que ha preocupado a los cineastas desde los comienzos del cinematógrafo. Comenzaremos este capítulo evocando las palabras de Andréi Tarkovski sobre los recursos utilizados habitualmente para la representación del ensueño, recogida en su libro *Esculpir en el tiempo* (1991):

hay además aspectos de la vida humana representables tan sólo con medios poéticos. Aun así, los directores de cine intentan en muchos casos sustituir la lógica poética por la burda convencionalidad de los procedimientos técnicos. En las películas, los sueños a menudo pasan a ser, de un fenómeno vital concreto, un batiburrillo de viejos trucos fílmicos (Tarkovski, 1991, pág. 52).

Con estas palabras, el cineasta ruso critica abiertamente el abuso de esos recursos cinematográficos, que se podrían calificar de cómodos y usados en exceso. A continuación, en la misma obra, Tarkovski ahonda más en esta crítica hacia las convencionalidades presentes en la representación fílmica de los ensueños, al exponer su punto de vista sobre la forma en el cine

de reproducir el interior de un personaje, y por tanto, “todos sus sueños de noche o de día”:

Todo esto es posible, pero sólo con la condición de que las «visiones» en la pantalla se compongan de formas visibles, propias de la vida. Pero a veces se hace lo siguiente: se filma algo en cámara lenta o a través de un filtro de niebla, se utilizan métodos anticuados o los efectos musicales correspondientes. Y el espectador, acostumbrado ya a ese tipo de cosas, reacciona de inmediato y piensa: «¡Ah, ahora lo está recordando!», «¡Lo está soñando!» Pero con estas descripciones llenas de secretos a voces no se consigue un verdadero efecto fílmico de sueños y recuerdos. Los efectos prestados del teatro no son algo propio del cine y tampoco deben llegar a serlo (Tarkovski, 1991, pág. 93).

De las palabras de Andréi Tarkovski extraemos dos conclusiones importantes. La primera es que el espectador, al afirmar que está «acostumbrado ya a ese tipo de cosas», a los efectos de imagen y sonoros a los que hace referencia el director ruso, ha “aprendido”, a fuerza de costumbre, que ciertas técnicas y dispositivos fílmicos correspondientes al área discurso narrativo indiquen la actividad mental de un personaje o personajes; la

segunda, que Tarkovski rechaza la artificiosidad y los clichés que implican dichos recursos. ¿Pero qué alternativa a estos dispositivos fílmicos ofrece el director? Lo explica detalladamente:

En primer lugar y ante todo hay que saber qué es lo que sueña nuestro protagonista. Hay que conocer el fondo real, fáctico de ese sueño, poder ver ante los propios ojos todos los elementos de esa realidad, que luego se transforman en una conciencia nocturna mente despierta (o con los que opera una persona cuando recuerda una imagen). Y todo eso hay que reproducirlo en pantalla, con exactitud, sin ninguna mistificación y sin artificios externos. Indudablemente aquí se puede decir: ¿y qué pasa con la confusión, la ambigüedad, la improbabilidad del sueño? A ello contesto que esa «confusión» y «lo indecible» del sueño, para el cine no debe suponer el prescindir de imágenes claramente delineadas. Se trata más bien de una impresión espacial, despertada por la lógica del sueño, de combinaciones y contraposiciones desacostumbradas, sorprendentes pero de elementos altamente reales. Y eso es lo que hay que reflejar con absoluta exactitud de la imagen. El cine, por su naturaleza, está obligado a no desdibujar la realidad, sino a esclarecerla (Tarkovski, 1991, pág. 93).

Otra conclusión que se puede extraer del texto anterior es que los dardos de su crítica a esa artificiosidad van dirigidos hacia la convencionalidad de la articulación de determinados aspectos del relato fílmico de aquellos autores que ponen en escena los ensueños de una manera enormemente artificiosa, empleado técnicas excesivamente trilladas, cuyo empleo resulta una solución fácil y poco creativa. Estas fueron parodiadas en el propio cine, en la película *Living in Oblivion* (Tom DiCillo, 1995), en la famosa secuencia del rodaje de un sueño. El personaje director del filme, Nick Reeve, filma en un decorado de una habitación pintada de rojo, en la cual hay una salida en forma de puerta sin ángulos rectos; detrás de la misma se hallan dibujadas nubes sobre un fondo azul celeste. La secuencia se está rodando inicialmente con una máquina de humo en el set. La protagonista, la actriz Nicole Springer, durante la secuencia permanece inmóvil vestida de novia, mientras un actor de baja estatura, Tito, vestido de un chaqué de novio color celeste, da vueltas en torno a Nicole portando una manzana en su mano, fruta que intenta alcanzar la actriz, al tiempo que ella expresa “tengo tanta hambre”. Tras varias tomas fallidas, Tito se enfada porque le parece

improcedente y poco verosímil (y con razón) la inclusión de enanos en secuencias oníricas para dotarlas de un carácter más verosímil y “extraño”, discrepando así del criterio del personaje director. La escena, como hemos dicho, parodia (y con bastante mala idea) el abuso de recursos como la falta de constancia de las proporciones espaciales (la inclusión de enanos o elementos del decorado sin proporciones ni ángulos rectos en puertas y ventanas) o los efectos de niebla, como de hecho sucede en el rodaje dentro del film de DiCillo y como, de hecho también, ocurre en algunos de los ejemplos estudiados, como veremos.

Ninguno de los objetivos de la investigación lleva implícita el deseo de polemizar o emitir juicios de valor sobre el tema que nos ocupa. En cambio, sí forma parte de los mismos el estudiar y dejar constancia de las diversas y más variadas maneras de la representación de los sueños que existen en el medio cinematográfico. Es por ello que uno de los criterios a la hora de escoger filmes para la muestra es la variedad, que en esta tesis doctoral se traduce en un gran abanico de representaciones oníricas, dentro del cual se incluyen las que se podrían considerar convencionales, que también tienen cabida en este trabajo.

Como colofón a este epígrafe, cabe recordar que en el capítulo 2, *Marco teórico*, habíamos expuesto los trabajos de Freud, Jung y Hobson como las investigaciones más destacadas sobre los sueños desde un punto de vista formal. Nos basaremos en ellos para proceder al estudio narratológico de los ensueños en el cine. Pero antes, trataremos algunos aspectos del ensueño fílmico desde perspectivas que podrían situarse fuera de la órbita de la *narratología*, consideraciones que enriquecerán el estudio, y que se exponen en los siguientes apartados como parte de esta *introducción* del Capítulo 4.

#### 4.1.2 Pero... ¿Esto era un sueño?

En ocasiones, durante el transcurso del filme, el espectador recibe determinadas señales de que lo que está visionando y escuchando en el film es un acto mental de un personaje (sueños, visiones, recuerdos, etc.), a través tanto de las bandas sonoras como de determinados códigos sonoros y de imagen, similares a los que Gaudreault y Jost (2001) designan “operadores de

modalización”, a los cuales vamos a denominar *indicadores filmico-oníricos* o códigos cinematográficos. Dichos *indicadores* posibilitan la identificación de un ensueño dentro del metraje de una obra fílmica, e incluye a aquellos *cambios de iluminación o de elementos del decorado, variación de la velocidad de imagen o duración mediante medios mecánicos (acelerados o ralentizados), transiciones de montaje, tipo de colorido de imagen y efectos tanto de imagen como de sonido cuyo objetivo sea significar activamente que dicha secuencia corresponde a una actividad onírica del/os personaje/s*. Dicha significación descansa sobre la diferencia entre la presencia de dichos elementos en los fragmentos oníricos y su ausencia en los fragmentos que representan la vigilia.

Pero, ¿qué sucede cuando existen dudas acerca del *status* de las imágenes que se nos ofrece en pantalla y de los sonidos que escuchamos? ¿Qué ocurre si lo que observa el espectador se puede interpretar tanto como un sueño, como un recuerdo, una visión, o bien una alucinación, o incluso como varias clases de estados de consciencia al mismo tiempo?

Existen ocasiones en las que es harto difícil discriminar si un fragmento determinado de película consiste o no en una ensoñación, y por lo tanto, éste puede ofrecer múltiples interpretaciones. Nosotros hemos decidido incluir en el corpus de análisis algunos ejemplos de ensueños cuya condición, en cuanto a la diégesis de cada film, sea dudosa: ejemplos que pueden representar actividad onírica, aunque también podrían ser visiones, o, incluso, formar parte de cualquier otro acto de la mente de un personaje. Creemos que esta variedad de interpretaciones que pueden recibir algunos de los ensueños de los *Fragmentos de Contenido Onírico* no hace sino enriquecer la investigación, y por lo tanto, no hemos descartado estos ejemplos. Por mencionar algún caso, en películas de Luis Buñuel, tal y como señalan Harper y Stone al abordar el tema del tratamiento que el director aragonés realizaba sobre los aspectos del subconsciente y los deseos reprimidos en algunos de sus filmes<sup>40</sup>:

The power of the unconscious is often stressed in Buñuel's films through dream or daydream. Sometimes, as in *Le Charme*

---

<sup>40</sup> El concepto de los sueños como vehículo narrativo usado para expresar los deseos en el cine tiene su influencia más directa del psicoanálisis mismo.

*discret de la bourgeoisie*, the boundaries between dream, daydream and reality are clearly drawn; at others, as in *Belle de jour*, the distinctions are blurred (Harper y Stone, 2007, p. 40).

Existe así, en este caso, una indeterminación del *status* de la diégesis<sup>41</sup> que se plasma en la pantalla.

Un primer tipo de indeterminación es la que denominaremos *sueño o realidad*. Por ejemplo, en *Charlot y los atracadores* (1915) y *El mago de Oz* (1939) se emplea gran parte del metraje de la obra para situar la acción supuestamente dentro la vigilia, para al final caer en la cuenta, tanto protagonista como espectador, de que todo ha sido un sueño. Es un recurso no pocas veces utilizado en las películas para posibilitar tanto que un protagonista se convierta en un héroe, lo cual le ayuda a conquistar a su amor inconfeso, la estenógrafa en el caso del film de Charlot, como el escape del mundo gris y anodino de una granja de Kansas en *El*

*mago de Oz* (1939). Se trata de una técnica narrativa usada en numerosas ocasiones en el cine<sup>42</sup>. *El mago de Oz* (1939), basada en la novela de Frank Baum, narra el viaje de Dorothy del mundo de Kansas, en blanco y negro, a un mundo en color, el país de Oz<sup>43</sup>, por lo que el espectador, ante tal diferencia de colorido, puede interpretarlo de diversas maneras: el viaje se puede interpretar, por ejemplo, como el paso entre dos niveles de realidad distintos, aunque inespecíficos (dos niveles dicotómicos: mundo real / mundo fantástico; vigilia / sueño; etc.). Algunos teóricos apoyan la tesis, la cual nosotros también compartimos, de que lo acontecido en el film es un sueño (en este sentido se pronuncian algunos autores, como Billman (1981)). Pese a que en la novela de Baum, Dorothy no experimenta tal sueño sino que realmente se traslada a ese mundo fantástico, en la película existen indicios suficientemente claros en la otra dirección,

<sup>41</sup> Usamos en este capítulo el concepto *diégesis* en el sentido en que Genette utiliza el vocablo *diégèse*, es decir, se trata del “universo en el que sucede esta historia” (Genette, 1989b, p. 376). También se refiere al “marco espacio-temporal más o menos precisamente determinado” (Genette, 1989b, p. 377). Sánchez Noriega, por su parte, considera diegético a todo lo que tiene que ver con “la historia narrada. Todo elemento que forma parte de la historia, a diferencia de aquel que es propio del discurso” (2010, p. 719).

<sup>42</sup> También en el mundo de la televisión, con planteamientos que podrían calificarse de disparatados, como el caso de la serie de televisión estadounidense *Dallas* (1978), en la que debido a la necesidad de reincorporar al personaje de Bobby Ewing (Patrick Duffy), que se supone había fallecido, el espectador descubre, asombrado, de que la muerte del personaje, y su ausencia durante una temporada televisiva había sido en realidad el sueño de Pam Ewing (Victoria Principal) (IMDb.com).

<sup>43</sup> Se tratará dicha cuestión en su correspondiente apartado.

indicios de que lo vivido por Dorothy en el transcurso de la historia es, efectivamente, su propio ensueño. Uno de esos indicios, por ejemplo, es que los conocidos de Dorothy en la granja de Kansas son físicamente parecidos al Espantapájaros, el León y el Hombre de hojalata de Oz, al ser representados por los mismos actores que interpretan roles diferentes entre Kansas y el país de Oz. Así, el Espantapájaros se corresponde con el personaje de Hunk en Kansas; el León Cobarde con Zeke, y el Hombre de Hojalata con Hickory. También el propio mago de Oz, con el Profesor Marvel en Kansas, y la Señorita Gulch con la Malvada bruja del Oeste. Otro indicio sobre los que se apoya nuestra hipótesis es el empleo de determinados *indicadores filmico-oníricos*: las transiciones de imagen y efectos usados durante el “viaje” de Kansas al mundo de Oz, (sobreimpresiones, desdoblamiento, los motivos geométricos que se observan sobre Dorothy), además del empleo de diferente colorido de imagen entre las secuencias de ambos mundos. Nos basamos sobre dichos indicios precisamente para aseverar que la estancia de Dorothy en Oz constituye parte de un sueño (Serie de fotogramas 18, Anexo B), aunque este punto nunca queda del todo aclarado en el conjunto del film.

El segundo tipo de representación fílmica cuyo *status* puede ser calificado de dudoso versa sobre la cuestión la dificultad de discriminar entre *un acto mental subjetivo del personaje distinto del sueño y un ensueño en sí*. La diferencia entre ambos casos se basa en si el personaje está dormido o no, por lo que si no es una ensoñación se podría interpretar como una visión. Ello se ejemplifica perfectamente en *Stalker* (1979), de Andréi Tarkovski. Dicha dualidad sobre la condición de la “visión” queda ya reflejada en el guión del film, según el cual, si bien en un primer momento el Stalker realmente se queda dormido, sueña, y escucha la voz de su mujer y de su hija (en la película se escucha la voz en *off* de la esposa), al final de la escena el personaje se despierta, pero mantiene los ojos cerrados.

*Stalker is also sleeping. He is dreaming. He hears the indistinct voices of his wife and daughter; as he does so, he smiles in his sleep, and then the voices gradually fade away, and as he wakes he keeps his eyes closed and prays off to himself.*

Stalker (voice-over): Let it be as it always has been. Let them all stay alive, let them all be happy, and if this is impossible for everyone, then grant that i may be brutal towards the kind, and

kind towards the brutal. But chiefly, grant that it may be thus forever: the walls remain walls, dead-ends remain dead-ends, roads remain roads, and nobody remains cheated...

*He opens his eyes. The mist has cleared. He lilendy gets to his feet, softly approaches the sleeping travellers and stands over them. For a moment he surveys them attentively: his face shows concentration and he appraises them.*

Get up, the mist is over

(Tarkovsky, 1999, p. 402)

Antonio Mengs califica al fragmento de la versión rodada como un sueño-visión (incluso lo califica de *colectivo*, es decir, que también lo experimentan tanto el Escritor como el Profesor).

Hay una pieza visual de especial relevancia en el film, que por sí sola constituye un apartado con cierta autonomía, la “visión del Stalker”. En realidad, nada nos impide pensar que se trate de una visión o sueño colectivo, dado que únicamente porque comienza y termina con la imagen del Stalker despierto la identificamos como suya: pero debido a que se produce en una atmósfera común a los tres excursionistas, nos da la impresión

de que no sólo nosotros, sino ellos también la estuviéramos “viendo” (Mengs, 2004, p. 87).

Lo que apoyaría la teoría propuesta por Mengs es que, justo antes de esta visión, el Stalker mantiene los ojos abiertos, y previamente existe un diálogo entre los tres. Podríamos pensar que el protagonista no está dormido sino despierto y es, por lo tanto, consciente de dicha visión. Sin embargo, al final de la misma, podemos observar que mantiene los ojos cerrados, para a continuación entornarlos y despertarse finalmente. A pesar de que Tarkovski nunca deja clara la condición diegética de estas imágenes, nosotros hemos considerado la secuencia contenida en este Fragmento como un ensueño.

Un tercer caso consistiría en las representaciones en las cuales es imposible discernir entre *sueño y una experiencia cercana a la muerte*, como todo lo experimentado por Jenny después del intento de suicidio en *Cara a Cara... al desnudo* (1976). El guión de Bergman especifica claramente que Jenny “sinks quickly down in a dark swirl of dreams and visions” (Bergman, 2007, p. 66).



El cuarto tipo de representación se basaría en la posibilidad de que el sueño consista en realidad en un mensaje recibido desde otras realidades temporales o espaciales, un recurso habitual en películas de corte fantástico y de ciencia ficción, como es el caso de los ensueños de los personajes de *El príncipe de las tinieblas* (1987). En este film se deja entrever que no son sueños en el sentido clásico, ya que varios personajes sueñan lo mismo, sino una retransmisión proveniente del futuro (en principio, para advertirles sobre el verdadero contenido de contenedor cilíndrico encontrado en la iglesia). De hecho, la voz que escuchan durante el sueño les advierte de que lo que están experimentando mientras duermen no es un ensueño como tal, sino que sus cerebros están siendo usados para recibir su retransmisión, a modo de una señal televisiva. Esto justificaría la calidad de vídeo (la película se estrenó en 1987) que poseen las imágenes (Serie de fotogramas 47, Anexo B).

En una quinta categoría se hallarían las representaciones que podrían confundirse con pérdidas de consciencia o alucinaciones causadas por drogas o agresiones físicas. Los ejemplos más representativos de este caso son *El gran Lebowski* (1998) e

*Historia de un detective* (1944). ¿Está experimentando Philip Marlowe una alucinación o un sueño? En estos casos, los personajes son dopados antes o durante el sueño con narcóticos. El propio Edward Dmtryk, director de *Historia de un detective* (1944), se refiere en su libro *On Film Editing* (1984) a la susodicha secuencia como un sueño. Lo mismo sucede en la secuencia onírica de *Gutterballs* de *El gran Lebowski* (1988), en el que la duda sobre el *status* de la misma surge a raíz del final de la secuencia: observamos que en el último plano, Lebowski corre con los brazos extendidos hacia la cámara en actitud de huida, debido a que está siendo perseguido por los tres hombres que portan sendas tijeras gigantes, en una clara disposición amenazante y castradora (Serie de fotogramas 55, Anexo B). En un momento determinado, los tres hombres tras “el Nota” desaparecen lentamente en la oscuridad del fondo, y la luz que incide sobre el propio Lebowski casi termina por desvanecerse también, cuando de repente dicho fondo vuelve a ser iluminado, descubriéndose que el espacio ha cambiado: se observa que el protagonista está corriendo de noche en medio de una autopista con coches tras él. Comienza a escucharse una sirena. Uno de los vehículos que avanza hacia la cámara se detiene y enciende

los indicativos luminosos rojos y azules pertenecientes a la policía, a la vez que “El Nota” comienza a cantar de forma casi ininteligible. Todos estos casos ejemplifican aquellas secuencias mentales subjetivas de los personajes drogados o noqueados en las que, si a priori, se representan sueños, no siempre admiten una única interpretación.

En una sexta categoría se incluirían aquellos ejemplos en el que los dos mundos, la vigilia y el sueño, se fusionan y coexisten, al menos durante un breve periodo de tiempo. Es el caso de *Nostalgia* (1983). Andréi, el protagonista, se queda dormido sobre la cama cuando, repentinamente y sin explicación alguna sobre su origen, un perro surge del cuarto de baño de la habitación del hotel. No habíamos visto al cánido anteriormente, ni se sabía de su existencia. El animal se tumba al lado de Andréi, y éste comienza a acariciarlo. Todo ello, junto a los cambios de iluminación, refuerza el carácter irreal de la escena. De repente deja de llover en el exterior, la cámara ha avanzado sobre Andréi, con los ojos cerrados, y escuchamos el goteo. Entra por corte el plano de su mujer avanzando frente a una pared (seguimos escuchando el goteo) (Serie de fotogramas 43, Anexo B). Pero...

¿cuándo ha comenzado realmente el sueño? ¿Poco antes de entrar el perro? ¿Es el perro una creación onírica? ¿Tiene su comienzo el sueño cuando pasamos al plano de su esposa caminando? Para intentar responder a estas preguntas, reproducimos el extracto en inglés del guión correspondiente a la escena, traducido por Natasha Synessios:

Gorchakov's eyes are closed.

Dim grey lights filters into the room. His dark coat lies next to the bed, where he dropped into the floor.

The quiet voices, reverberating in the well, can still be heard – even and monotonous.

‘But don’t they cure dogs in Russia?’ And then it sound like his son speaking: ‘Yes, but here it is with hot water. I brought him here. He’s called Dak, I even learned Italian for the purpose.’

‘And what’s the matter with your dog? His legs?’

‘He was hit by a tree, actually.’

‘And you’re here by yourself?’

‘My mother couldn’t come, she wasn’t allowed... You see, she can’t speak Italian.’

‘It would be much better if everyone spoke the same language.’

‘Of course, it’s a babel.’

‘People would be happier if it weren’t for speech. Speech divides people.’

‘Take dogs – they can’t talk! That’s why they live happily, and in better understanding of each other.’

‘It’s one thing to live, another to travel. These are different things.

Travelling – what a life that is!’

‘Perhaps albumen doesn’t have anything to do with it. As regards time, there can’t be any doubts that no kind of time can exist outside of Man.’

‘That is only so that Man doesn’t fall apart, so that he is. But when he dies, time vanishes.’

‘And the water is warm, warm like fresh milk.’

‘I knew a man who didn’t sleep. Absolutely never.’

‘Anything is possible... In this life, anything can happen. That’s why there are no miracles, because everything is possible.’

‘There, there, good dog, there, don’t get up. We’re going to live here now. Lie down, stay, Dak...’

You can hear the dog’s quiet and mournful whimpering.

Gorchakov’s hand reaches out in the darkness, towards the floor, to stroke the dog, whose shadow briefly passes between the bed and cupboard.

His palm brushes against his coat, lying on the floor, and he strokes it, strokes it, catching on the buttons which shine in the darkness...

He is awakened by a persistent knocking on his door.

‘Hello!’

‘Andrei?’ comes Eugenia’s voice from the corridor. ‘Is anything the matter?’

‘No... why?’

‘Why!? It’s breakfast in half an hour.’

(Tarkovsky, 1999, pp. 478-479)

El guión en sí no aclara sobre si la versión rodada del mismo se corresponde o no con un ensueño. Sin embargo, Zoran Samardzija remarca lo peculiar del hecho de que un perro aparezca en la habitación desde el cuarto de baño, poco después de que Andréi saliese del mismo, sin que se explique explícitamente la procedencia del animal. Para el autor, el sueño comienza efectivamente con la primera imagen de la mujer de Andréi caminando, y añade que dicha “aparición” del cánido es el resultado de la “convergencia de mundos”:

Tarkovsky cues into the possibility of multiple worlds converging. As Gorchakov begins to fall asleep, a dog enters the room from the bathroom and sits next to the bed. The appearance of the dog becomes more opaque considering Tarkovsky shows Gorchakov in the bathroom moments before lying in bed. It becomes impossible to determine from whence the dog originates. (..)The convergence of worlds implied by the dog's appearance continues with Gorchakov's dream (Samardzija, 2004).

Otros ejemplos, que no se incluyen dentro de la muestra pero que merecen ser comentados, son, por ejemplo, la visión-sueño de Allan Grey en *Vampyr* (1932), aquella en que el protagonista es testigo de su propio enterramiento y se ve a sí mismo fallecido dentro de un ataúd. Aunque muchas fuentes lo citan como un ensueño, otras, al contrario, ponen en duda dicha condición, apoyándose en la posibilidad de que sea una visión. En esta línea se pronuncia Bordwell, que aunque en principio califica dicha secuencia de sueño, después duda de su inclusión dentro de esta categoría: "Strictly speaking, this may not be a dream (since we aren't shown Gray falling asleep), but because it is formally parallel to the delirious vision shown earlier, I shall call it "The

second dream"" (1981, pp. 114-115). A colación de estas palabras, Bordwell también recuerda que, a propósito del sueño del esqueleto (el cual sí está contenido dentro de la muestra de análisis) que

dream is dream and waking is waking, and a system of punctuations (fades, music, misty dissolves, etc.) is called in to distinguish the two. In *Vampyr*, these marks are violated by making the dream space a piece with the waking space. In Gray's first dream, the light pulsates rhythmically behind the skull and the skeletal hand; but in shots of Grey Sleeping, the lights continues to pulsate *behind Gray himself*, and when the servant wakes him, the flashing light abruptly stops. In putting forth Gray as the new vessel of authoritative vision, the film sees this vision as overriding differences of inner and outer, subject and object (Bordwell , 1981, p. 114).

Similarmente a lo que Bordwell sugiere, se puede observar un ejemplo de omisión de las *marcas de puntuación* en el comienzo del sueño de *Oklahoma!* (1955), cuando Laurey se queda dormida debido a la aspiración del vapor del "Elixir de Egipto": el espacio del porche, alrededor de ella, se oscurece. En este momento, su

“doble” onírica, quién realizará el baile en el ensueño, aparece ante ella como indicación de que está entrando en la ensoñación. La cuestión de la iluminación como *indicador filmico-onírico* se tratará más adelante.

A modo de colofón del presente apartado, creemos que el hecho de haber incluido ejemplos cuya condición sobre la objetividad-subjetividad del relato sea ambigua puede dotar de riqueza al presente trabajo, y puede ayudar a establecer los cimientos de un debate sobre estas cuestiones. Como se comentó en el *Capítulo 3*, se han escogido casos de representaciones fílmicas de estados mentales en la que al menos una de sus interpretaciones fuera un sueño. Sin embargo, existen ocasiones en las que, mediante los ejemplos expuestos, es difícil diferenciar si estamos asistiendo a un sueño o no, ya que la secuencia puede ofrecer múltiples interpretaciones.

#### **4.1.3 Tipo de sueño según el grado de la consciencia del personaje soñador: el sueño lúcido en el cine**

El sueño lúcido como tema dentro de los filmes ha sido empleado en no pocas ocasiones, sobre todo en películas que se inscribirían dentro de géneros como la *ciencia ficción* y la *fantasía*. A la hora de abordar esta cuestión hemos tenido en cuenta el tipo de sueño de los personajes soñadores según el grado de autoconsciencia del mismo. En la investigación, por tanto, según este criterio se han considerado dos tipos de ensueño: *no lúcido* y *lúcido*. Vamos a denominar *sueño no lúcido*, para diferenciarlo del *lúcido*, a aquel ensueño en el que los personajes, durante el mismo, no son conscientes de que están soñando, aunque pueden llegar a serlo posteriormente, por ejemplo, una vez despiertos. Y al contrario, precisamos que *sueño lúcido* es aquel representado en el filme en el que existe un personaje soñador (o soñadores del mismo, en el caso de ser un sueño compartido, como ya explicaremos más adelante) el cual es consciente de que está soñando, y por lo tanto, puede realizar actos a voluntad dentro del mismo con consciencia plena.

Los resultados del análisis desde el punto de vista cuantitativo, expuestos en el cronograma número 1 (Figura A1, Anexo A) arrojan los siguientes resultados:

- El sueño no lúcido aparece en un 90% de la muestra analizada, por lo que su representación se produce en todas las décadas.
- En cuanto al sueño lúcido, la cifra es de un 13,33%. No es, según el corpus de análisis, hasta la década de los 70 del siglo XX cuando aparece por primera vez en *Cara a cara... al desnudo* (1980). También, dentro de esta época, se hallan sueños lúcidos en *La gran huida* (1984) y *La casa de papel* (1984). Más adelante, en la década de los 90 (*La ciudad de los niños perdidos*, 1996), y primera década 2000 (con dos películas de temática muy relacionada, la de los sueños compartidos lúcidos, *Paprika* (2006) y *Origen* (2010)).

Desde el punto de vista cuantitativo, la conclusión principal que podemos extraer consiste en que, lógicamente, la mayor parte de

los sueños se clasifican como no lúcidos, y que la representación del sueño lúcido no aparece en la muestra hasta los años 80. Sin embargo, existen por supuesto películas que incluyen sueños lúcidos en sus tramas estrenadas mucho antes de dicha década (Bulkeley y Welt, 2014, p. 144), por ejemplo *Peter Ibbetson*<sup>44</sup> (Henry Hathaway, 1935), y *Dead of Night*<sup>45</sup> (Alberto Cavalcanti, Charles Crichton, Basil Dearden y Robert Hamer, 1955).

Como hemos mencionado, los ensueños lúcidos son aquellos en los que el personaje o personajes son conscientes del estado onírico. Estos se constituyen como un dispositivo de la historia ideal para introducir elementos fantásticos en la trama, ya que los soñadores, durante el sueño, adquieren poderes sobre sí mismos o sobre los objetos oníricos (por ejemplo, construir a voluntad, como parte de la imaginaria onírica, una ciudad entera), además de que durante dichos sueños pueden idear recursos para superar miedos, en ocasiones materializados en personajes quiméricos grotescos (como el caso del hombre-serpiente de *La gran huida* (1984), Serie de fotogramas 45, Anexo B).

<sup>44</sup> Título en castellano: *Sueño de amor eterno*.

<sup>45</sup> Título en castellano: *Al morir la noche*.

Sin embargo, el sueño lúcido insertado dentro de la trama también posee implicaciones muchos más importantes. Por ejemplo, al tratar las características distintivas de la ensoñación de *De la vida de las marionetas* (1980), Vlada Petric comenta, basándose en las notas de dirección realizadas por Ingmar Bergman sobre el guión original de la película, que

Bergman explicitly says that it is a "lucid dream" and describes it as follows: "I dreamed I was asleep, I dreamed that I was dreaming ... I am in a closed room with no windows or doors but also with no ceiling or walls, possibly confined in a sphere or an ellipse - I don't know exactly - I could never bring myself to examine the room's contours. The light was grey fluid, and undefined, rather like a winter's morning just before sunrise ... I knew at once that it was all a dream. I said to myself that this was a dream, much more real than other reality, it's true, but a dream all the same (Petric, 1981).

Mediante la voz en *off*, el protagonista del film, Peter Eggerman, realiza una descripción exhaustiva sobre el espacio, y sobre las sensaciones evocadas por elementos del mismo como la luz, y,

también mediante dicha voz en *off*, explicita la condición del sueño lúcido, al afirmar que éste estado era al mismo tiempo sueño y realidad, "mucho más real que cualquier otra realidad".

En *Cara a cara... al desnudo* (1976), como asegura Petric, Jenny también experimenta un sueño lúcido.

This is, by all means, Bergman's most cinematic dream sequence, and therefore more complex in its meaning than dream sequences in his other films. For example, one of the two oneiric sequences in *Face to Face* is also explicitly a "lucid dream." After seeing herself lying dead in the coffin devoured by flames, Jenny exclaims, "If only I could wake up," confirming that she is aware of being asleep and dreaming. On the cinematic level, however, this sequence is executed quite theatrically: it shows bizarre events without sufficient auditory-visual components to intensify the eerie mood and phobic tension of a dream caused by an overdose of sleeping pills (Petric, 1981).

En un momento de la ensoñación de Jenny, cuando ella va a abrir una puerta, interviene una voz fuera-de-campo perteneciente a Helmuth Wankel, médico compañero de trabajo de Jenny (Bergman, 2007), quien advierte a la protagonista de que está

experimentando un sueño y en realidad se halla en coma en el hospital (y realmente es lo que sucede, como comprobaremos cuando ella se despierte entubada con una sonda nasogástrica), lo que, indirectamente, es una indicación de que Jenny tiene un sueño lúcido.

En otras ocasiones, este tipo de sueños constituye una de las bases argumentales indispensables sobre la que se apoya la trama principal de la historia y la permite avanzar, ensueños compartidos por varios personajes, los cuales pueden moverse libremente por él. *La gran huida* (1984), *La ciudad de los niños perdidos* (1995), *Paprika, detective de los sueños* (2006) y *Origen* (2010) participan de este concepto de sueño lúcido compartido. En *La casa de papel* (1988), la protagonista de este último filme, Anna, experimenta sueños recurrentes situados en el mundo onírico dibujado por ella misma durante la vigilia en un cuaderno escolar. Por una razón que no se explica (al menos en la película), Anna comienza a sufrir una serie de desmayos a causa de una enfermedad de índole desconocida. Durante el tiempo que pasa convaleciente, los dibujos que realiza en un cuaderno se

materializan en sus sueños<sup>46</sup>: una casa de campo, diversos objetos, un niño paralítico que Anna sospecha que existe realmente... los cambios que dibuja durante la vigilia en el cuaderno se ven reflejados en su mundo onírico.

En los años 90 y en la primera década 2000, con la incorporación de la informática a la producción cinematográfica, la posibilidad de representar sueños lúcidos se generaliza y perfecciona para crear auténticos mundos e historias paralelas al mundo principal de un modo más creativo y rico. Además, la tecnología misma es empleada habitualmente dentro de la trama como un dispositivo auxiliar que posibilita a los personajes soñadores experimentar esta clase de sueños. Un caso destacado de ello se halla en *La ciudad de los niños perdidos* (1995): los ensueños inducidos mediante una máquina son lúcidos y compartidos, y dicho aparato permite al villano Krank (el cual carece de la capacidad de soñar y ello es causa de su envejecimiento prematuro) substrair los sueños de los niños secuestrados. En *Paprika, detective de los sueños* (2006), el aparato Mini DC es el medio electrónico que

---

<sup>46</sup> El guión del filme nunca especifica la causa por la que esto sucede.



permite grabar los ensueños con unas finalidades en principio terapéuticas, además de experimentar sueños compartidos. De manera análoga, en *Hasta el fin del mundo* (1991) el doctor Henry Farber modifica un dispositivo informático que actúa sobre la mente de los invidentes (mediante el cual pueden visionar grabaciones) para posibilitar el registro y visionado de los sueños. En *Origen* (2010), mediante el dispositivo *PASIV* y la droga *Somnacin*, los personajes pueden tener a voluntad sueños lúcidos, crear espacios oníricos a su antojo, y, lo más importante, compartirlos.

Hay que subrayar el hecho de que los sueños lúcidos y compartidos, en ocasiones, son tan reales para los personajes que éstos dudan del *status* de la realidad. Ésta es una de las razones por las que en *Origen* (2010) existen los denominados *tótem*, objetos creados por cada soñador en la vigilia que poseen un comportamiento físico determinado peculiar, comportamiento que sólo conoce su dueño, y que durante el estado onírico se comporta de manera singular y anormal. El *tótem* supone un medio para que el propio soñador pueda distinguir si está despierto o dentro del ensueño; “una manera elegante de no

perder el contacto con la realidad”, como bien advierte Ariadne en el filme.

El análisis cuantitativo de películas, según se observa en el cronograma 6 (Fig. A6, Anexo A) que contienen un sueño compartido revela que estos se dan en un 6,67% de las ensoñaciones analizadas, sobre todo a partir de la década de los 80 hasta 2010.

El tema de la confusión entre sueño y realidad debido la capacidad de la informática de recrear en la mente de los soñadores auténticas vidas paralelas auténticamente reales hasta el punto de suplantar a la propia realidad se erigió con fuerza en un tema recurrente entre 2000 y 2010, gracias en parte al legado de *Matrix* (Hermanos Wachowski, 1999), película que se podría considerar pionera en este campo. En dicho filme, un gran ordenador central, Matrix, mantiene a los humanos dormidos y conectados sus cerebros físicamente a la red informática. Matrix hace creer a una humanidad esclavizada y convertida en simples fuentes de energía, a modo de baterías, que viven, dentro de su sueño, una realidad inexistente en la que sueñan que son

ciudadanos libres. De planteamientos análogos parten otros filmes coetáneos como *ExistenZ* (David Cronenberg, 1999) o la propia *Origen* (2010). Es también la premisa de la que parte *Avatar* (James Cameron, 2009): permitir a un personaje sentir y tomar el control de otro a distancia mientras éste se halla en un estado hipnótico gracias a la tecnología informática, y que posibilita que su protagonista, Jake Sully, paralítico, vuelva a caminar a través de un personaje corpóreo alienígena sustituto, un *Na'vi*. A propósito de esta cuestión, Bulkeley y Welt afirman que

lucid dreaming is the occasion not for self-analysis, but for *seeing through to the illusory quality of the subjective as well as social experience*. The characters use this recognition as the power to break through to a truer sense of things and, therefore, to a larger conception of self and reality” (Bulkeley y Welt, 2014, p. 158).

Sobre los sueños lúcidos en el cine, Bulkeley y Welt realizan una conclusión muy interesante, al diferenciar las películas que utilizan los sueños no lúcidos como vehículos narrativos mediante los cuales el protagonista supera una situación de inestabilidad

psicológica, basada en la tradición freudiana, y los sueños lúcidos, que los personajes usan para acceder a un conocimiento más profundo de la realidad, “a un sentido más real de las cosas”:

These films, taken together, represent an important development from the “Hollywood Freudianism” of films like Alfred Hitchcock’s *Spellbound* (1945). Typically in the Freud- infected plot, a character must resolve a mystery (à la Oedipus) to resolve the plot and achieve stability, happiness, success and autonomy. The mystery may be presented as a very nonlucid dream in the Freudian model (...) lucid dreaming is the occasion not for self analysis, but for *seeing through the illusory quality of the subjective as well as social experience*. The characters use this recognition as the power to break through to a truer sense of thing and, therefore, to a larger conception of self and reality (Bulkeley y Welt, 2014, p. 157-158).

#### 4.1.4 Los sueños anidados: sueño dentro de un sueño dentro de un sueño...

Los *sueños anidados* o sueños dentro del ensueño los experimentamos los seres humanos cuando soñamos que

despertamos, sin ser conscientes de que seguimos soñando. En estos ensueños, el falso despertar nos sitúa en una historia distinta, quizás con nuevos personajes, acciones, lugares, tiempos, etc. En su traslación a la gran pantalla, los sueños anidados consiguen, en ocasiones y como veremos más adelante, rizar el rizo, al emplear este recurso para crear auténticos mundos paralelos, cada uno con sus propias reglas.

El concepto de sueño anidado, por tanto, está intrínsecamente relacionado con los denominados *falsos despertares*. El sueño anidado en el cine involucra al soñador o soñadores como partícipes de un falso despertar, es decir, sueñan que despiertan, sin que eso llegue realmente a suceder. En la ficción fílmica incluso se recrean varios sueños anidados unos dentro del otro, compuestos de varios niveles jerarquizados. Desde el punto de vista cuantitativo, según queda reflejado en el cronograma número 1 (Figura A1, Anexo A), los sueños anidados se hallan en un 5% de los ejemplos estudiados, en los correspondientes a tres películas de la muestra, de 1980 y 1981, y de 2010. La primera conclusión respecto a los resultados, teniendo en cuenta la muestra, es obvia: la plasmación cinematográfica de un sueño dentro de otro sueño es poco frecuente y las películas que

contienen sueños de este tipo aparecen en el corpus de análisis a partir de los años 80 del siglo XX, destacando *Origen* (2010) como ejemplo más reciente y representativo<sup>47</sup>.

El film de Nolan marca un hito en la historia del cine en su concepto de sueños anidados, ya que en la película se ponen en escena hasta cuatro simultáneos (establecidos mediante una jerarquía; a cada ensueño, en este caso, lo denominaremos nivel). Este concepto tiene relación con una figura retórica usada en literatura y en las artes gráficas, denominada *mise en abyme*, término francés se podría traducir por *construcción en abismo*. Es

---

<sup>47</sup> En ocasiones, es difícil determinar si la vigilia pertenece al mundo real diegético de los personajes. Por lo tanto, no siempre queda claro si un sueño es simple, o es un sueño anidado. Es lo que sucede con *El discreto encanto de la burguesía* (1973), en el que determinadas partes de la película resultan ser el sueño de algunos de los personajes, no sabiendo si han despertado realmente o siguen soñando. En esta categoría no incluiremos aquellas películas de las que no tengamos información suficiente o certeza absoluta por parte del director u otros autores del filme de si alguna vez se ve representada la vigilia, o es todo un sueño, o dudamos de si esa vigilia es producto de la locura o alteración mental de un personaje, caso de *Carretera perdida* (1998) y *Sacrificio* (1986). En estos casos, no se han considerado dichos filmes como poseedores de una representación de sueños anidados.

habitual que, como se ha mencionado, en la representación fílmica de los sueños que contienen varios niveles, tengan lugar también las representaciones de *falsos despertares*. Es precisamente lo que sucede en *Un hombre lobo Americano en Londres* (1980).

Volviendo a *Origen* (2010), este filme presenta varios ensueños de este tipo a lo largo del largometraje; los protagonistas consiguen adentrarse en un sueño dentro de un sueño dentro de otro sueño... y así hasta cuatro niveles por debajo de la vigilia. Nolan expresa sus ideas sobre esta clase de ensueños:

A veces he experimentado la idea de despertar de un sueño, pero no salir totalmente del estado onírico, y darme cuenta de que estoy en otro sueño, y luego salir de él. Lo que me interesa de eso es la idea de que podemos tener un sueño dentro de un sueño. Eso me sugiere el potencial infinito de la mente. Creo que la naturaleza infinita de eso es fascinante (Bellic, 2010).

Lo específico del uso de este dispositivo fílmico en *Origen* (2010) es que, mediante una licencia literaria, los personajes crean,

mediante la ensoñación, auténticos mundos alternativos, relatos independientes en cada nivel onírico, y todo ello juega un rol fundamental en la trama del filme: gracias a esta premisa, es posible llevar a cabo el engaño al personaje de Robert Fischer (se pretende que renuncie al imperio empresarial que heredará de su padre, mediante la inclusión de una idea en lo más profundo de su subconsciente a través del PASIV, es decir, introducir “Origen”<sup>48</sup> en la mente del empresario). En el filme de Nolan, la narración se torna compleja en su forma discursiva: dentro del cuarto nivel de sueño, en la Ciudad Limbo<sup>49</sup>, expresión del inconsciente puro, el protagonista, Cobb, evoca historias pasadas en forma de analepsis, tanto sobre hechos pasados vividos durante la vigilia como de sueños lúcidos experimentados anteriormente (Fotogramas 41 a 49, Serie de fotogramas 58, Anexo B), y la representación fílmica del ensueño anidado se torna caleidoscópica<sup>50</sup> (por ejemplo, cuando Cobb relata a Ariadne y a

<sup>48</sup> *Inception* en versión original.

<sup>49</sup> En el film denominan al espacio simplemente Limbo. Puesto que dicho espacio está básicamente formado por una ciudad, la denominaremos *Ciudad Limbo* de ahora en adelante.

<sup>50</sup> Nolan estudió literatura Inglesa en *University College London*, por lo que deducimos que posee conocimientos sobre estructuras complejas del discurso

Mal la forma en que introdujo “Origen” a su mujer, lo que causó involuntariamente su muerte). Estas historias anidadas, a nivel del discurso, están articuladas mediante la *técnica de la caja china*, consistente en la disposición de historias contenidas unas dentro de las otras. Esta técnica también se contempla en la teoría de Genette, pero expresada en otros términos; Genette se refiere a dicha técnica niveles narrativos jerarquizados. Estos son: *nivel extradiegético*, *nivel intradiegético* y *nivel metadiegético* (Genette, 1989a). En *Origen*, cada nivel de narración o sueño ocurre paralelamente al resto (cada uno con su propia velocidad cronológica); como se puede observar en la secuencia de la llegada de Cobb y Ariadne a la Ciudad Limbo (en ese punto de la historia se suponen cuatro niveles de sueños anidados por debajo de la vigilia), paralelamente se producen los otros tres sueños simultáneamente. Dentro de la Ciudad Limbo, estos personajes buscan y encuentran a Mal, la difunta esposa de Cobb. Es entonces cuando el protagonista revela, en pasado, cómo consiguió introducir la idea sobre la irrealidad de la misma realidad del sueño a su esposa, con el objetivo de hacerla

---

narrativo. Otro filme dirigido por Nolan que presenta una estructura igualmente compleja en cuanto al discurso narrativo es *Memento* (Christopher Nolan, 2000).

“despertar” a la vigilia (lo que provocó indirectamente su suicidio en el mundo diegético de la vigilia, ya que dentro de los sueños en *Origen*, una forma de despertar es muriendo dentro de la ensoñación: una vez de vuelta al mundo real, al pensar Mal que continuaba dormida, se quitó la vida arrojándose al vacío, pensando que así despertaría). Dentro de este fragmento, los segmentos que aluden al pasado respecto al ahora que supone el encuentro de Cobb y Ariadne con Mal dentro de la Ciudad Limbo se articulan discursivamente mediante *analepsis*. Lo cual supone una complejidad narrativa excepcional para lo que se espera de un *blockbuster* como *Origen*.

#### 4.1.5 Los géneros predominantes de filmes que incluyen ensueños

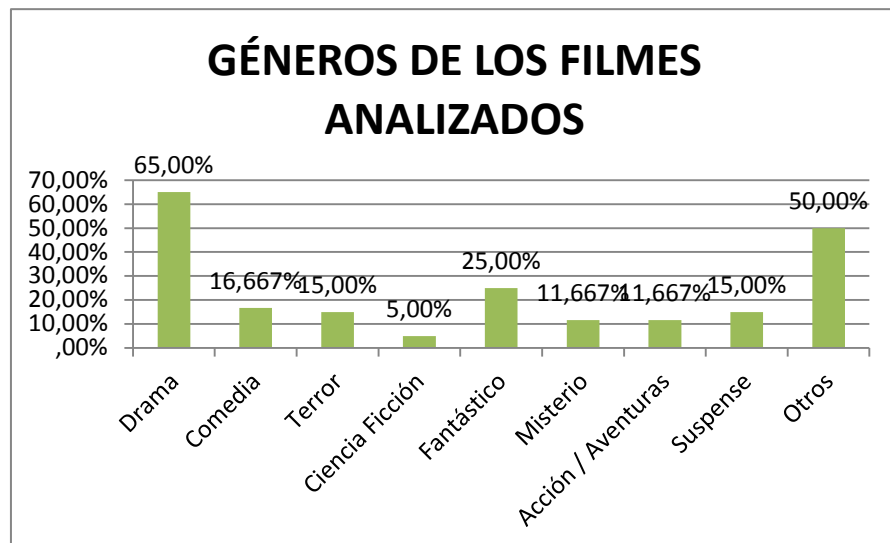
En este epígrafe trataremos uno de los aspectos relevantes cuyo análisis corresponden a la totalidad del filme y no a un fragmento: el género cinematográfico al que pertenecen las películas de las que se han extraído los Fragmento de Contenido Onírico. El objetivo es indagar sobre la existencia de una tendencia a incluir

un ensueño dentro de ciertos géneros cinematográficos<sup>51</sup>. Por tanto, la razón de haber incluido el género en el estudio es conocer la relación entre películas y géneros en las que se suele incluir representaciones oníricas. Los resultados expuestos corresponden a los distintos géneros de cada filme que participan en el análisis. Como existen infinidad de categorías en cuanto a género cinematográfico se refiere, hemos seleccionado las ocho más representativas de la muestra, más la categoría denominada *otros tipos: drama, comedia, terror, ciencia ficción, fantástico, misterio, acción o aventuras, y suspense o thriller*. Por tanto, con el objetivo de seguir un criterio estandarizado a la hora de codificar los géneros en el análisis cuantitativo, hemos considerado los que ofrece la página web IMDb, obteniendo de este modo una referencia universal. Aun teniendo en cuenta que una película puede estar inscrita dentro de varios géneros al mismo tiempo, los resultados indicarán qué géneros de la muestra son más proclives a incluir una representación onírica. Expuesto lo anterior, observamos en el gráfico de barras (Fig. 4) que:

- El género dramático aparece en un 65% de la muestra analizada.
- El género comedia, en un 16,67%.
- El género de terror, en un 15%.
- El género de ciencia ficción, en un 5%.
- El género fantástico, en un 25%.
- El género de misterio, en un 11,67%.
- El género de acción o aventuras, en un 11,67%. El género de suspense, en un 15%.
- Los demás géneros, en el 50% de los casos. Estos son cine policíaco, cine bélico, cine romántico, cine negro, cortometraje, cine de animación, cine biográfico, cine histórico, cine familiar y cine del oeste.

---

<sup>51</sup> Es la única cuestión analizada cuantitativamente del presente trabajo cuyo gráfico se expone mediante barras.



**Figura 4: Géneros de los filmes analizados. Elaboración propia.**

La conclusión más notoria es que una gran parte de películas que contienen un sueño se encuadran dentro del *drama*, al menos como uno de sus correspondientes géneros, seguido del *fantástico* y de la *comedia*, por lo que estos constituirían las categorías de filmes más proclives a contener un sueño dentro de su historia. Ello podría explicarse debido a que la ensoñación fílmica se constituye como un dispositivo gracias al cual se nos facilita a los espectadores acceder al mundo interior de los

personajes, a sus deseos y miedos ocultos, algo muy habitual en el género dramático, e incluso el cómico (*Charlot y los atracadores* (1915)); o bien se constituye como recurso fílmico propio de la *ciencia ficción* que posibilita el avance de la historia, como es el caso de *Origen* (2010). Sin embargo, no encontramos indicios suficientes para deducir que todo ensueño se circunscribe únicamente a determinados géneros, ya que la presencia del mismo está ampliamente difundida en toda clase de largometraje de ficción, con independencia de la categoría cinematográfica en la que se inscriban.

## 4.2 ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN ONÍRICA CINEMATOGRAFICA DESDE LAS PERSPECTIVAS DEL PLANO DEL CONTENIDO Y EL PLANO DE LA EXPRESIÓN

### 4.2.1 La representación onírica y el plano del contenido

En este epígrafe estudiaremos los sueños desde la perspectiva de los componentes del plano del contenido del relato audiovisual o historia. Recordamos que la historia o plano de la expresión se hallaba constituida por el *espacio* de la historia, el *tiempo* de la historia, los *personajes* y las *acciones*. Igualmente, el *tiempo* de la historia, entre otros tipos, puede clasificarse en cosmológico–horario, cosmológico–estacional, etc. El *espacio*, a su vez, puede clasificarse, por ejemplo, en espacios abiertos o cerrados, etc. Procederemos a analizar los elementos pertinentes de la historia en relación con el sueño fílmico en una clasificación inspirada en dichos aspectos según las propuestas taxonómicas de García Jiménez (1996) y García García (2006a).

Dichas peculiaridades, cinematográficamente hablando, forman características propias de los mismos en su plasmación fílmica. Evidentemente, constituyen recursos narrativos que se han empleado en algunos momentos de la historia del cine más que en otros, cuestión que merece su estudio con más profundidad mediante el análisis cuantitativo. Las características pertinentes del plano del contenido dentro del relato a considerar en la representación fílmico-onírica son:

#### a) Espacio

- i) Iconicidad del espacio: Espacios figurativos vs. Espacios abstractos.
- ii) Ruptura de la continuidad espacial.
- iii) Los personajes en el espacio: vacuidad vs. repleción
- iv) Permanencia del espacio.
- v) Otros elementos.

#### b) Tiempo

- i) Definición del tiempo cosmológico horario
- ii) Tipo de tiempo cosmológico-horario



iii) Ruptura del *continuum* temporal

**c) Personajes**

- i) Tipos según su existencia
- ii) Discontinuidades en personajes
- iii) Actos sobrehumanos en los ensueños
- iv) Personajes acosadores.

**d) Acciones**

- i) Acción.
- ii) Inacción.
- iii) Pasión.

**4.2.1.1 Espacio**

El cine intenta evocar, si no imitar, algunas características de contenido y formales de los sueños, ya sea mediante dispositivos fílmicos correspondientes a la esfera del discurso, sea mediante recursos pertenecientes al ámbito del plano del contenido. En este último caso, las representaciones fílmicas oníricas poseen algunas peculiaridades pertinentes que se circunscriben a la representación de los ensueños fílmicos, basándose en

características de los ensueños reales<sup>52</sup>. Por ejemplo, el espacio cinematográfico onírico, en ocasiones, no es permanente; es mutable, variable. Para la correcta exposición de este tema, repasaremos brevemente el concepto de espacio explícito e implícito de la historia propios del relato cinematográfico:

En las películas el espacio explícito de la historia en el fragmento del mundo que se muestra en la pantalla en ese momento. El espacio implícito de la historia es todo lo que para nosotros queda fuera de la pantalla pero que es visible para los personajes, o está al alcance de sus oídos, o es algo a lo que la acción se refiere (Chatman, 1990, p. 103).

Gaudreault y Jost (2001, p. 68) recuerdan que el espacio de la historia en el cine es primordial dentro del relato fílmico, y constituye el continente de los acontecimientos: “la unidad de base del relato cinematográfico, la imagen, es un significante eminentemente espacial, de modo que, al contrario de tantos otros vehículos narrativos, el cine presenta siempre, como vamos

---

<sup>52</sup> Recordamos las características formales descrita por Hobson (1994) y enumeradas en este trabajo anteriormente.

a ver, a la vez, las acciones que constituyen el relato y el contexto en el que ocurren”. García Jiménez enumera algunas de las características del espacio: *naturaleza, magnitud, definición, finalidad, relación con otros espacios, relación con los personajes, relación con la acción y relación con el tiempo* (1996, pp. 348-351).

El objetivo, al analizar el espacio fílmico propio de la representación onírica, es conocer qué tipo de estructuras espaciales son las más comunes en los sueños. Por ello, procederemos a enumerar las características pertinentes que hemos considerado como propias del espacio onírico. Éstas son:

- Iconicidad del espacio: Espacios figurativos y Espacios abstractos.
- Disposición ilógica o infrecuente del espacio onírico.
- Ruptura del *continuum* espacial.
- Los personajes en el espacio: vacuidad vs. repleción
- Permanencia del espacio.

Una vez expuestas dichas características, procederemos a definir y a desarrollar la exposición de los diferentes tipos de espacios oníricos según los parámetros anteriormente expuestos.

#### 4.2.1.1.1 Espacios figurativos vs. Espacios abstractos

La primera característica pertinente del espacio onírico consiste en la *iconicidad* del espacio.

Como habíamos expuesto en el *Marco teórico*, según el grado de iconicidad de la imagen podemos considerar dentro de la misma diferentes grados de abstracción o de figuración. De manera análoga, y reduciendo dicha escala a una clasificación simple y dual, basada en dos polos opuestos, se puede considerar que cada espacio puede articularse mediante la *abstracción o mediante figuración* del mismo; en consecuencia podemos distinguir dos clases de espacios según su grado iconicidad: el *figurativo*, que imita o representa un espacio concreto y reconocible, y el *abstracto*, que prescinde de esa emulación, pero sin renunciar a representarse dentro del mismo formas, colores o

estructuras<sup>53</sup>. Los resultados del análisis cuantitativo sobre el porcentaje y la horquilla temporal en que se dan ambos tipos de espacios de Contenido Onírico se expresan según se puede comprobar en el cronograma 2 (Fig. A2, Anexo A): los espacios figurativos en el sueño fílmico comprenden un 86,67% de los fragmentos analizados, y suele hallarse, según la muestra, en prácticamente todas las décadas. Por el contrario, los espacios abstractos aparecen en un 25%, y se encuentran también en todas las épocas, sin destacar ninguna en concreto. Podemos deducir, a partir de estas cifras, que ambos tipos de estructuras espaciales no son propias de una época del cine en concreto. También hemos de recordar que un mismo sueño puede contener, en una parte del mismo, espacios figurativos, mientras que en otras partes del mismo pueden hallarse espacios que pueden ser calificados de abstractos. En casos especiales, como

---

<sup>53</sup> Chatman, al tratar el espacio de la historia en la narrativa textual, menciona que en "la narrativa verbal, el espacio de la historia está doblemente distante del lector porque no existe la representación o analogía que proporcionan las imágenes fotografiadas en una pantalla. (...) En este sentido se dice que el espacio de la historia verbal es abstracto. No es que no exista, sino que es una construcción mental y no una analogía" (1990, p. 109).

vamos a ver, pueden aplicarse ambas categorías, en principio opuestas, a la vez al mismo espacio. A continuación, exponemos los ejemplos más significativos de ambas categorías.

#### 4.2.1.1.1 El espacio figurativo

Las estructuras espaciales figurativas podrían clasificarse a su vez, inspirándose en la tipificación de García Jiménez (1996, p. 348), en *interiores* y *exteriores*, *naturales* y *artificiales*, *rurales* y *urbanas*.

A continuación enumeraremos los ejemplos de espacios figurativos más destacados por orden cronológico. El más temprano de la muestra lo hallamos en el primer film, en *Le cauchemar* (1896). Hemos de tener en cuenta que en los comienzos del nuevo invento, Méliès rodó varios filmes que compartían decorados y personajes<sup>54</sup>, entre los que se encuentra

---

<sup>54</sup> Algunos cortometrajes que comparten decorados son *Escamotage d'une Dame au Théâtre* (1896), *Le manoir du diable* (1897); y los que comparten personajes son *Le Magicien* (1898) (Pierrot, personaje pertinente de la Commedia dell'Arte) e *Illusions fantasmagoriques* (1898) (también Pierrot). Hay

el mencionado film *Le Cauchemar* (1896). Lo destacable de este ejemplo es su empleo precoz de la técnica de *sustitución por parada* para reproducir la inconsistencia del espacio onírico. En el Fragmento de Contenido Onírico correspondiente observamos cuatro espacios: justo en el comienzo del mismo: una cama y un fondo pintado, el cual reproduce la pared y el ventanal de un dormitorio. El personaje principal está tumbado sobre el lecho, moviéndose mientras duerme. Estamos todavía en la vigilia. De repente, el soñador se incorpora y entramos en el sueño mediante el cambio de decorado: permanecen la cama y el protagonista, pero a medida que el cortometraje avanza, van mutando los elementos espaciales del fondo (al igual que los demás personajes aparecen, desaparecen y mutan por otros): estancias de un castillo, cuyo fondo conecta con otro habitáculo, y ese mismo habitáculo se transmuta en un balcón abierto al cielo nocturno con la luna al fondo (Fotogramas 1 a 12, Serie de fotogramas 1, Anexo B). Como veremos más adelante, también los personajes se transforman unos en otros, excepto, como

---

que tener en cuenta, además, que de los 500 cortometrajes que rodó Méliès, en la actualidad sólo se conservan una décima parte (Gubern, 2006, p. 38).

hemos dicho, el soñador<sup>55</sup>. Un par de décadas más tarde, en 1921, *El Chico* ofrece otro ejemplo destacable de espacio figurativo dentro de un sueño: un espacio real, el de la ciudad, en la que vive el protagonista, se convierte durante el sueño en su equivalente celestial (Fotogramas 1 a 5, Serie de fotogramas 11, Anexo B), cuando el protagonista se queda dormido sobre el escalón de la puerta de su casa. Un intertítulo, “*Dreamland*”, avisa que el protagonista (y espectadores) va a adentrarse en su propia ensoñación. De repente, suavemente, por encadenado, las paredes, puertas y otros elementos del mobiliario urbano, en la que predominan los tonos oscuros, adquieren un carácter más luminoso, y algunas partes se tornan blancas; aparecen plantas trepadoras en los muros de las que brotan flores, las cuales cubren también los bordes de las aceras. Una representación

---

<sup>55</sup> Aparte de los tres cortometrajes que son objeto de estudio en estos cortometrajes, existen otros varios del pionero director francés que según la página IMDb también contiene algún sueño. Estos son: *Le Voyage dans la Lune* (1902); *Au clair de la lune ou Pierrot malheureux* (1904); *Le compositeur toqué* (1905); *Les incendiaires* (1906); *Jack le ramoneur* (1906); *Le tunnel sous La Manche ou Le cauchemar franco-anglais* (1907); *20000 lieues sous les mers* (1907); y *Les aventures de baron de Munchhausen* (1911).

celestial cristiana idealizada de la ciudad, que toma como referente un espacio real que es lo opuesto a la realidad de la vigilia, a la ciudad repleta de penurias y pobreza. Dentro de este espacio poetizado también se hallan versiones angelicales de algunos personajes de la ciudad “terrenal” (cuestión que se tratará en el apartado de *Personajes*). El espacio figurativo sirve para acoger el reencuentro entre el personaje el vagabundo y el niño. En *El último* (1924), Murnau efectúa un empleo original del espacio onírico, ya que dentro del mismo coexisten tanto la calle donde está situado el vehículo con un espacio que parece ser el hotel (el protagonista cruza una puerta giratoria), de tal manera que no reconocemos si el espacio onírico del establecimiento hotelero reproduce un interior o un exterior, aunque más bien parece indicar lo segundo. Ello se consiguió mediante la situación de mesas y comensales en el decorado de la calle donde vive el personaje del portero, bajo fachadas y farolas, como si se tratase del restaurante (Fotogramas 5 a 9, Serie de fotogramas 13, Anexo B). El efecto es de dislocación, y por ende, de irrealidad. En la secuencia onírica de *El desconocido del tercer piso* (1940) se pueden distinguir distintos espacios: la comisaría, la ciudad, la cárcel, etc. Aun siendo estructuras espaciales totalmente oníricas,

en este caso el grado de iconicidad de dichos espacios no se puede considerar totalmente figurativo: en la cárcel y en juzgado, el fondo del espacio de los mismos está repleto de formas geométricas creadas mediante juegos de luces. Patrones similares aparecen entre los planos que separa cada bloque del *montage* que compone el ensueño (Fotogramas 2 a 23, Serie de fotogramas 19, Anexo B). En el ensueño en *Rebeca* (1940) se halla un espacio real que existe en la diégesis del relato<sup>56</sup>: la verja de entrada y ruinas de Manderley. Éste es un ejemplo en el que el espacio totalmente figurativo se corresponde con uno real<sup>57</sup>. El protagonista de *Recuerda* (1945), John Ballantyne, menciona durante su narración del sueño que el mismo transcurría en distintos espacios: el primero consiste en un salón de juegos, cuyos fondos están formados por cortinas que contienen enormes ojos pintados, en la cual también se halla una enorme mesa donde se juega a las cartas; el segundo espacio es el exterior de un paisaje típicamente daliniano<sup>58</sup>, en el que destaca el tejado a dos aguas, con una chimenea, detrás de la cual aparece el dueño

<sup>56</sup> El concepto diégesis ya ha sido explicado anteriormente.

<sup>57</sup> No se sabrá hasta el final del filme la razón de que la mansión Manderlay se halle en ruinas.

<sup>58</sup> Los decorados para la secuencia onírica fueron diseñados por Salvador Dalí.

del salón de juegos; el tercero también consiste en un espacio exterior, dentro del cual se encuentra lo que John describe como una montaña (en imagen posee forma de pirámide) sobre la que huye el protagonista. En *Los olvidados* (1950), el espacio de la vigilia y el sueño coinciden; además de figurativo, es un espacio real, el dormitorio de la casa de Pedro. En este sueño, aunque se ubica en un interior, lo extraño, que carga de carácter irreal a la secuencia, es el hecho de que dentro del dormitorio suceden truenos y relámpagos, fenómenos atmosféricos propios del exterior (Serie de fotogramas 22, Anexo B). En *El Padre de la novia* (1950), el espacio onírico donde tiene lugar la pesadilla de Stanley T. Banks es la iglesia en la que tendrá lugar la boda de su hija Ellie, aunque la misma se hallan elementos grotescos, como el caso del suelo de ajedrez inconsistente y deformable, además de que el espacio está transformado por la iluminación a contraluz, que le confiere un carácter siniestro<sup>59</sup> (Fotogramas 7 a 10, Serie de fotogramas 24, Anexo B). El espacio en este ejemplo posee una importante finalidad: hacer consciente al espectador de que la boda es una pesadilla, en sentido figurado, para el padre

protagonista. En *Oklahoma!* (1955) los espacios de la ensoñación de Laurey entran dentro de la categoría de figurativos, y corresponden a los del ámbito rural. En estos se producen tanto cambios repentinos espaciales como disposiciones ilógicas o infrecuentes del espacio<sup>60</sup>: Cuando Laurey trata de escapar, en un momento determinado, de Jud Fry, la iglesia se convierte en un redil y éste, a continuación, en un bar de bailarinas de *Burlesque*, expresándose así la angustia de la mujer sobre su vida marital al lado de Fry: sin escapatoria, esclavizada y ligada a los devaneos sexuales del mismo (Fotogramas 17 a 28, Serie de fotogramas 25, Anexo B). En *Fresas Salvajes* (1957), el espacio se califica de figurativo, externo y urbano. Según relata el protagonista, Isak Borg, al rememorar el sueño, que poseía un carácter angustioso para él mismo, “me perdía en un barrio de la ciudad totalmente desconocido para mí y erraba por calles desiertas con casas en ruinas...” (Serie de fotogramas 26, Anexo B). *La caída de la casa Usher* (1960) presenta en el ensueño un espacio figurativo y real, ya que se trata del sótano de la mansión de los Usher (Serie de fotogramas 28, Anexo B). El sótano, como espacio, es crucial

<sup>59</sup> Decorados también diseñados por Salvador Dalí.

<sup>60</sup> Ampliaremos este asunto más adelante, en el correspondiente epígrafe sobre la cuestión de la ruptura espacial.

para la trama, ya que a través del sueño el protagonista, Philip Winthrop, se hace consciente de sus sospechas sobre la catalepsia de su novia, Madeline Usher (y por ende, que sigue viva, contrariamente a la excusa proporcionada a Philip por el hermano de ésta, Roderick). *El mensajero del miedo* (1962) emplea de una forma original el espacio, ya que coexisten dos escenarios diferentes al mismo tiempo: el hotel donde supuestamente sucede la convención de la Asociación de New Hampshire del Cultivo de la Hortensia, y el lugar donde se reúnen los dirigentes del bloque comunista para observar los resultados de las técnicas de hipnosis realizadas a los soldados. Como resultado de dichos experimentos, los comunistas hacen creer al grupo de soldados, entre los que se encuentra el soñador, Marco Bennet, que están asistiendo a la mencionada convención, cuando en realidad están presos, mostrados ante los dirigentes bloque marxista. Lo realmente original del planteamiento descansa sobre el hecho de que el salón de convenciones del hotel es un espacio inexistente y creado mediante la hipnosis, mientras que la estancia con el graderío en el que se hallan los comunistas constituye un espacio real y existente dentro de la diégesis, un recuerdo. La coexistencia del recuerdo inducido y el

recuerdo real se materializa mediante una continua ruptura de la continuidad espacial (Fig. 5), alternándose ambos lugares, y en ocasiones, fusionándose algunos elementos de un espacio con los del otro (Serie de fotogramas 29, Anexo B).

En *La infancia de Iván* (1962) se muestran dos espacios diferentes que poseen un nexo en común: el camión cargado de manzanas, el cual discurre tanto por el sendero en el bosque como cerca de la orilla de la playa (Serie de fotogramas 30, Anexo B). Son dos los espacios perfectamente figurativos en los que se sitúa el sueño del soldado en *El discreto encanto de la burguesía* (1972): la calle concurrida de una ciudad (Fotogramas 2 a 10, Serie de fotogramas 31, Anexo B) y el interior de una tienda localizada en la misma calle (Fotograma 11 serie de fotogramas 32, Anexo B). Se producen incoherencias entre lo que cuentan el soldado en su relato oral al comienzo del mismo (calle comercial saturada de gente) y lo que se muestra en las imágenes (la calle se halla completamente vacía de personajes, excepto el propio soldado, su madre, Ramírez y el otro amigo).

En *El exorcista* (1973) se muestran, mediante un *montage* de imágenes, varios espacios, algunos de los cuales no podemos ubicarlos, y de los que destacan una ciudad moderna (Fotogramas 6 a 8 y 10 a 12, Serie de fotogramas 34, Anexo B). El sueño de Kaspar de *El enigma de Gaspar Hauser* (1974) se localiza en un espacio perfectamente figurativo y definido, el Cáucaso, aunque es un Cáucaso onírico e imaginario, ya que Kaspar, al menos que sepamos, nunca ha estado allí. En *El Espejo* (1975) se puede considerar al espacio onírico como figurativo tanto en las estancias del interior (la casa) como en el exterior (el bosque) (Fotogramas 3 a 12, Serie de fotogramas 35, Anexo B), mientras que el exterior está constituido el bosque del plano del comienzo del sueño. Lo destacable del espacio onírico de *Stalker* (1979) es la disposición dentro del mismo de objetos en el suelo de un lugar de la Zona correspondiente a unas ruinas, tan características de la filmografía de su director, Andréi Tarkovski. Pese a ser un espacio que aparentemente podemos calificar de agreste, se torna, en ocasiones complejo, debido a la presencia de ciertos elementos cuya procedencia resulta un misterio, tal y como lo describe Antonio Mengs (Fotogramas 4 a 10, Serie de fotogramas 39, Anexo B):

Y mientras la voz de su mujer (¿la voz de un ángel?), recita versículos del Apocalipsis, la cámara inicia un recorrido por el agua e ilustra en sepia las palabras mostrando los elementos del fondo. "...Ha llegado el Día de la Ira. ¿Quién podrá soportarlo?" Y la voz ríe y calla (¿era un ángel terrible?). Aparecen primero los árboles junto al río, tres árboles de tronco desnudo: a continuación, sucesivamente, agujas hipodérmicas en cajas de metal, un espejo roto, una tina con peces, una ampolla cebrada, una mina, unas monedas junto a una imagen religiosa, trapos, una ametralladora, un muelle, un fragmento del almanaque -28 de Diciembre-, hierros retorcidos... Hila este particular rosario la juntura imaginaria que pasa por los rombos de un damero – baldosas de una habitación ya inexistente-. Y por último, la cámara se detiene, elevándose ligeramente y situándose al nivel de la superficie, en la mano inerte del Stalker, que apenas sumergida en el agua reposa vuelta sobre el dorso con el dedo índice hacia lo alto (Mengs, 2004, p. 89).





**Figura 5: Espacio onírico figurativo en El mensajero del miedo (John Frankenheimer, 1962). Elaboración propia a partir de DVD.**

En *Kagemusha, la sombra del guerrero* (1980) hallamos un espacio onírico exterior concebido de una forma pictórica. La secuencia onírica está rodada en estudio, y tanto el fondo como la iluminación están constituidos por manchas de colores primarios (rojos, azules, etc.). El decorado representa un paisaje artificial, un cielo irreal y pintado, reforzado este efecto por dicha iluminación irreal y convencional. Los espacios de ambos sueños

de *Un hombre lobo americano en Londres* (1981), la casa de la familia de David y el hospital, son figurativos. Llama la atención la forma de empleo del espacio en relación al ya tratado tema del *sueño anidado*. En el primero, David sueña con su familia en los Estados Unidos. El objetivo de situar el segundo sueño en el hospital es hacer creer a David (y por tanto, al espectador) que se ha despertado en el mismo lugar donde se quedó dormido (es por ello que en este segundo ensueño también aparece la enfermera Alex, al igual que ella estaba presente en la misma habitación en el plano previo al comienzo del sueño). Sólo al final de la secuencia onírica, con el siguiente despertar en dicha estancia del hospital, ya sin la enfermera presente, será cuando el protagonista comprenda (y nosotros también) que por fin ha despertado. El hecho de no poder asegurar en el último despertar de David si éste sigue soñando o no se ve reforzado por el empleo del mismo tamaño de plano de David: en ambos casos, su angustioso despertar se rodó y montó con planos ligeramente distintos pero de tamaño de plano y ángulo muy similares, un plano medio).

El espacio del Fragmento de Contenido Onírico de *Nostalgia* (1983) se circunscribe a la habitación de Andréi en el hotel, transformado por la iluminación y la imagen en monocromo sepia. El ensueño de *La gran huida* (1984) se sitúa en el interior de una casa con varias estancias, dentro de la cual existen lugares con una disposición espacial ausente de lógica. Además es remarcable también la falta, en los marcos ventanas y puertas de la misma, de ángulos rectos, hecho que alude a algunas técnicas representativas del espacio en el expresionismo<sup>61</sup>. El uso espacial en la secuencia onírica analizada de *La casa de papel* (1988) se puede calificar de original, en cuanto a que el espacio es creado a voluntad por la mente de la protagonista, Anne, una niña. Basada en la novela *Marianne's Dream*, de Catherine Storr, todo lo que Anne dibuja en un cuaderno, sean objetos o personas, se materializa en sus sueños, principalmente una casa de campo y el mismo campo que la rodea. Esta casa, dentro del sueño, contiene la misma ausencia de ángulos rectos y proporciones que los dibujos de la niña (Fig. 6 y Fig. 7), reproduciéndose así los trazos infantiles.

---

<sup>61</sup> Se pueden recordar los decorados de, por ejemplo, *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920).

Gracias a la tecnología digital, en la última mitad de los años 90 del siglo XX y primera década del XXI, las tramas de los filmes de esos años incluyen en los sueños espacios que podríamos calificar de espectaculares, como los pertenecientes a la Ciudad Limbo de *Origen* (2010). El ensueño del Fragmento de Contenido Onírico de *La ciudad de los niños perdidos* (1995) presenta un espacio, que, al menos al principio, se nos muestra idílico, una acogedora habitación infantil la cual, cuando Miette intenta huir con Denre, el hermano de One, se revela como un habitáculo similar a la de la plataforma marítima donde están atrapados los infantes, tornándose en ese punto una pesadilla.

En la secuencia onírica de *La ciencia del sueño* (2006) coexisten en un mismo espacio urbano varios edificios procedentes de distintos lugares y tiempos, algunos netamente parisinos, que se sitúan al lado de pirámides aztecas, más propias de la arquitectura mexicana precolombina (Fotogramas 38 a 40, Serie de fotogramas 57, Anexo B).



**Figura 6: El dibujo de Anna en La casa de papel (Bernard Rose, 1988). Elaboración propia a partir de DVD.**

Estas edificaciones parecen tener vida propia, se “mueven” (movimiento realizado mediante la técnica del *stop-motion*), oscilando hacia un lado y otro como si fueran hojas de un árbol). La razón de esta fusión, esta coexistencia imposible de edificios, la encontramos en que el protagonista, Stéphane, es de padre mejicano y de madre francesa; el personaje se crió en el país galo, aunque también pasó parte de su vida en México. Este exterior contrasta con el interior, la oficina, muy similar a la

imprenta, lugar de trabajo de Stéphane; en un momento determinado, el protagonista salta por la ventana y “vuela” (¿o “bucea”?) a través del mencionado espacio urbano. El vuelo está realizado situando el fondo frente al actor (Gael García Bernal) mediante retroproyección, lo cual acentúa más el grano de la imagen de este París inexistente que contrasta con la imagen de Stéphane, perfectamente definida y más realista. El director del



**Figura 7: El sueño de Anna en La casa de Papel (Bernard Rose, 1988). Elaboración propia a partir de DVD.**

film, Michel Gondry, juega a lo largo del metraje, en la recreación de los ensueños de Stéphane, con estos dos tipos de espacios dentro del mismo plano, el estático y el viviente, el más real y el más fantástico, con el incremento de cualidad onírica de las secuencias.

El tratamiento espacial de *Origen* (2010) sobresale en toda la muestra, ya que, entre otros aspectos, cada sueño anidado se corresponde con un único espacio: en el Fragmento de Contenido Onírico analizado, que pertenece al último tercio de la película, cerca de la resolución de la misma, se hallan cuatro espacios oníricos: en el primer nivel, la versión “onírica” de Los Angeles, recreado *ad hoc* para la misión de implantar en la mente de Robert Fischer la idea que desembocaría en la renuncia a su herencia empresarial; en el segundo sueño, el interior de un hotel moderno; el tercero, la montaña nevada; y el cuarto, y la más interesante, la denominada *Ciudad Limbo*, un lugar sin tiempo, el “inconsciente puro”. Cada “nivel” onírico comparte personajes, pero posee una realidad diegética diferenciada, con sus propias estructuras espacio-temporales. A continuación mostramos la lista de estos espacios, junto a sus correspondientes niveles y

soñadores principal (qué personaje es el contenedor de cada sueño, ya que la película parte de la premisa de que los sueños compartidos suceden en la mente de un personaje distinto en cada nivel):

- Nivel 0: La vigilia, la realidad.
- Nivel 1: Los Angeles; es soñado por el personaje de Yusuf.
- Nivel 2: El interior del hotel; es soñado por el personaje de Arthur.
- Nivel 3: La montaña nevada; es soñado por Eames.
- Nivel 4: La Ciudad Limbo (inconsciente puro); es soñado tanto por Cobb como por Ariadne.

Mientras que los tres primeros espacios se caracterizan por ser formalmente realistas, la Ciudad Limbo constituye un espacio que entraría dentro de la calificación de imposible, una ciudad situada frente a un océano cuyo mar arrasa los edificios en la orilla, destruyéndolos poco a poco y formando un paisaje desolador (Fotograma 4, Serie de fotogramas 58, Anexo B). Dicha noción de ciudad siendo destruida lentamente por el agua posee reminiscencias del símil que Freud realizaba entre el inconsciente

y el iceberg. En las acotaciones del guión de rodaje aparece una descripción sobre la Ciudad Limbo, en la que se especifica que las edificaciones de la misma llegan hasta el mar, sin orilla frente a la misma, y en la que se compara la propia ciudad con un glaciar deritiéndose junto al océano.

*Ariadne lies in the SURF, STARING up at a CLOUDLESS SKY. A tremendous BOOM prompts her to look around her- URBAN BUILDINGS PILED right down to the water. The buildings are DECAYING, falling into the ocean like a GLACIER calving. Cobb WADES towards her through the shallow water. Ariadne looks up at the crumbling city around them” (Nolan y Nolan, 2010).*

La puesta en escena de este fragmento del guión se articula mediante un plano general que comienza con un plano picado, para después ascender, lo que nos permite descubrir que los edificios se vuelven más altos y mejor conservados cuanto más se adentran hacia el interior, aunque hallamos algo extraño en la disposición espacial urbanística: una gran cantidad de edificios similares, algunos de los cuales son increíblemente altos, dispuestos urbanísticamente de forma demasiado geométrica e irreal. Cuando Cobb y Ariadne se adentran, notamos que,

efectivamente, los edificios más cercanos a la orilla, similares a viviendas, están en ruinas y en calles sin pavimentar, para pasar a otras mucho más parecidas a las de una gran ciudad moderna, llenas de rascacielos, y mejor estado de conservación. Esto se explica en la siguiente acotación del guión de rodaje:

*Cobb and Ariadne climb out of the waves, full speed. They move into the shadow of the tall, crumbling buildings. The streets are eerily DESERTED. As they move further in, the buildings become NEWER, different. Ariadne marvels at the extraordinary collection of buildings- every architectural style imaginable in waves of FAILED UTOPIAS (Nolan y Nolan, 2010).*

Sobre esta cuestión, Nolan ofrece las siguientes explicaciones:

Lo último por lo que nos decidimos en realidad fue la idea de algo como un glaciar arquitectónico. Todas esas formas arquitectónicas que se colapsan en el mar. Para lograrlo, sabíamos que debía haber una gran carga de efectos digitales. Hicimos que Paul Franklin y sus chicos de Double Negative vinieran y estudiaran imágenes de glaciares derrumbándose,

cayendo al mar. Y buscaran formas de reemplazarlos con formas arquitectónicas (*The making of Inception*. 2010).

Según el mismo documental, Guy Hendrix Dyas<sup>62</sup> señala que:

Decidimos que tendríamos edificios tal vez de la década de los 20 y de los 30, edificios que tenían una fuerte inspiración en Corbusier y todos los grandes arquitectos de la Bauhaus. Y esos edificios tendrían una lenta transición a edificios de los 50 y de los 60, a unos de los 70 y los 80, y así hacia adelante. Y luego más allá de donde estamos ahora, hacia la nueva generación de edificios ecológicos autosuficientes, y luego, de repente, terminarías en este mundo del limbo, con edificios que estaban acomodados en plantillas, y que simplemente eran más, más y más altos (*The making of Inception*. 2010).

Precisamente Nolan concibe el espacio como el “subconsciente puro” y “espacio onírico sin construir” (conceptos expresadas en palabras del personaje de Arthur, “*raw, infinite subconscious*” y “*unconstructed dream space*”, respectivamente). Así lo asegura el director británico al hablar sobre el concepto del espacio en la Ciudad Limbo:

---

<sup>62</sup> Diseñador de producción en el film.

En realidad la idea ahí es que Cobb y Mal crearon esta enorme cantidad de arquitectura durante todo el tiempo que pasaron atrapados en este estado. Y para mí, el agua representa el subconsciente. Representa el subconsciente a través del tiempo, adueñándose de su visión y cómo ésta se pierde gradualmente, se erosiona gradualmente (*The making of Inception*. 2010)<sup>63</sup>.

Otra característica pertinente de los ensueños fílmicos, a propósito del espacio en el largometraje de Nolan, es que los espacios oníricos permanecen invariables dentro de la mente de los protagonistas, aunque estos se despierten. Por ejemplo, se pueden diseñar, salir y volver a ellos, como la mencionada Ciudad Limbo. Este tema se tratará más adelante en el epígrafe correspondiente dentro de este capítulo, *Permanencia del espacio onírico*.

---

<sup>63</sup> Nótese las connotaciones psicoanalíticas del espacio onírico de este sueño.

#### 4.2.1.1.1.2 El espacio abstracto

El espacio abstracto presenta un elemento distintivo y característico: la no concreción del mismo, ya que no se corresponde con ninguna forma reconocible. Suele plasmarse en la gran pantalla de diversas maneras: un fondo oscuro, o blanco, que rodea totalmente a los personajes en el plano; o bien, presentan estructuras espaciales imposibles de identificar. Se nos muestran borrosamente, o directamente consisten en formas indeterminadas, que pueden no poseer un referente figurativo concreto. El espacio abstracto se constituye en un recurso ideal para la plasmación del espacio onírico, ya que permite acentuar y reforzar la sensación de extravagancia del sueño; permite desvincular a los personajes y a la acción del espacio y, al mismo tiempo, que el espectador acepte la verosimilitud de las imágenes en cuanto a la representación del sueño.

Por lo tanto, estas estructuras espaciales dan cabida tanto a la falta de reconocimiento por parte del personaje soñador (y por ende, del espectador) del espacio (y tiempo cosmológico) como a la omisión de las estructuras espacio-temporales del sueño fílmico

de manera análoga a lo que sucede en nuestras ensoñaciones, además de permitir que destaquen acciones y personajes en la representación. Esta desintegración de todo referente espacial que implica para el personaje se traduce en la imprecisión, o directamente, la ausencia del espacio en los sueños.

Como hemos esbozado, en algunas ocasiones un espacio abstracto consiste en un fondo monocromo o ausente de luz: esto es justamente lo que sucede en el sueño de Scottie en *Vértigo* (1958) (Fotogramas 16 y 17, Serie de fotogramas 27, Anexo B) o al final de la secuencia onírica del detective Kanawaka en *Paprika, detective de los sueños* (2006) (Fotogramas 30 a 31, Serie de fotogramas 56, Anexo B). En ambos casos, la abstracción se materializa en un espacio compuesto de un único color, de la ausencia de luz, y además de la ausencia de objetos y personajes que se ubiquen dentro de ese espacio.

Ejemplos destacados de espacios abstractos son los de *Cinderella* (1914) o *Cabiria* (1914). Sin embargo, existen características peculiares de la abstracción espacial en otros casos: el ensueño de *Los Nibelungos - 1ª parte: La muerte de*

*Sigfrido* (1924) está realizado mediante animación, cuyo fondo se halla formado mediante distintas tonalidades de grises que contrastan con las figuras, blancas o negras: dicho fondo gris<sup>64</sup> sirve perfectamente para destacar las figuras principales (Fotogramas 3 a 11, Serie de fotogramas 12, Anexo B): la del halcón (la figura blanca con forma de ave) y las águilas (representadas por las manchas negras con forma de animales voladores). Esta secuencia onírica se halla realizada por un representante del Primer movimiento experimental cinematográfico alemán, Walter Ruttmann, según sostiene Brinckmann (1997): “in 1923 he created a dream sequence for Fritz Lang's *Die Nibelungen* [Siegfried]”. En otras ocasiones, el tamaño de los planos influye en la propia abstracción del espacio, como sucede en el ejemplo de *Vampyr* (1932), ya que apenas se deja entrever el fondo grisáceo detrás del esqueleto (¿pertenece a Marguerite Chopin quizás?) que sostiene el frasco de veneno, fondo sobre el que los rayos de la tormenta fulguran intermitentemente, similar al de los planos en los que vemos a Allan Grey dormido (suponemos que desde la vigilia). En

este caso, al mostrarse primeros planos y planos detalle con un fondo borroso, se nos niega el acceso al espacio como referente en donde ubicar la acción onírica. Algo similar ocurre en algunos planos de la secuencia onírica de *Nostalgia* (1983); de la que se deduce que la ensoñación sucede en la habitación del hotel de Andréi Gorchakov, irreconocible tanto por la iluminación de la puesta en escena como por la tonalidad sepia de los planos (Fotogramas 3 a 10, Serie de fotogramas 43, Anexo B).

El espacio abstracto, entendido como ausencia del mismo, también se halla en algunos planos de *El exorcista* (1973), como, por ejemplo, en el fotograma subliminal<sup>65</sup> de Pazuzu (Fotograma 9, Serie de fotogramas 34, Anexo B), cuya falta de elementos que permitan ser identificados nos hace pensar que estamos ante un

---

<sup>65</sup> Según Pedro Rey del Val, “llamamos efecto subliminal a la introducción de pequeños fragmentos de imágenes o textos en el interior de las escenas; su duración en pantalla puede oscilar entre uno a cinco fotogramas. Estos mensajes, al ser repetidos periódicamente, por ejemplo, cada veinticuatro fotogramas, a lo largo de una proyección consiguen ser grabados en la mente del espectador, consiguiendo despertar necesidades o instintos antes nunca deseados. Existen varios ejemplos de tipo político o publicitario que así lo demuestran, por lo que su empleo está prohibido” (Rey del Val, p. 71).

---

<sup>64</sup> Recordamos que el largometraje de Lang está rodado en blanco y negro.



espacio abstracto, dominando en él la oscuridad que rodea a Pazuzu y que incrementa la sensación de terror que infunde. También se halla, dentro de la misma secuencia, un plano de la madre, de apenas unos pocos fotogramas, dispuesto espacialmente de manera análoga al ejemplo anterior. El espacio ausente de luz igualmente se localiza al final del sueño de *El gran Lebowski* (1998), cuando aparecen los tres nihilistas vestidos de rojo portando las enormes tijeras (en la secuencia, hasta ese punto, los espacios se podrían calificar de figurativos) (Fotogramas 26 a 29, Serie de fotogramas 50, Anexo B). Este tipo de espacio abstracto está concebido como algo inespecífico del que no se puede extraer información sobre su naturaleza real, ni para el soñador ni para el espectador.

Un segundo tipo se halla en el espacio descrito en *De la vida de las marionetas* (1980), cuyo planteamiento se organiza peculiarmente en cuanto a lo abstracto. El espacio es cerrado, formado por una gran mancha de luz blanca que rodea a los personajes; constituye el único ejemplo de la muestra en que un espacio abstracto es descrito con todo detalle por el propio

soñador, en el caso que nos ocupa, Peter Egerman, mediante voz *en off* (Fotograma 9, Serie de fotogramas 41, Anexo B):

Estoy en un espacio cerrado, sin ventanas ni puertas, sin techos ni paredes. A lo mejor encerrado en una pelota o una elipse. No sé exactamente cómo, nunca pensé en explorar los bordes de ese espacio. Soñé que me despertaba del sueño más profundo. Estaba tumbado en el suelo, que era tan blando como una alfombra.

Sobre este sueño comenta Vlada Petric (1981, p. 57-59) que la descripción realizada por el personaje resulta algo novedoso y sorprendente en un sueño fílmico, repleto de descripciones de percepciones sensoriales, tanto visuales y acústicas como olfativas. Lo que diferencia a este tipo de espacio del anterior es que el personaje sí es capaz de dar cierta información sobre él, sin poder concretar demasiado (Fig. 8).



**Figura 8: Ejemplo de espacio onírico abstracto. *De la vida de las marionetas* (Ingmar Bergman, 1980). Elaboración propia a partir de DVD.**

El tercer tipo son escenarios en lo que lo figurativo y lo abstracto coexisten al mismo tiempo. En ocasiones, la frontera entre ambos es bastante difusa: por ejemplo, en aquellas estructuras

espaciales figurativas pero estilizadas. O bien, también podrían incluirse dentro de esta categoría aquellos espacios que, siendo perfectamente figurativos, tienen una constitución irreal o totalmente onírica.

Existen aún otras opciones a la hora de elaborar un espacio onírico abstracto. Se pueden concebir espacios formados de objetos y personas de estructuras improbables, cuando no imposibles, como por ejemplo caras deformes que constituyen y abarcan todo el espacio fílmico en la ensoñación. En *Misterios de un alma* (1926), en varios de los planos del sueño de Martin Fellman, aparecen varios ejemplos de este tipo de decorados: en la parte del ensueño que tiene lugar en la ciudad italiana (lugar similar al que vio una vez cuando el protagonista estaba de luna de miel con su mujer) el cielo lo constituye un fondo negro (Fotograma 16, Serie de fotogramas 15, Anexo B); cuando desde el faro el protagonista mira hacia abajo, el contraplano nos devuelve un suelo repleto de rostros humanos deformados que se ríen (Fotograma 22, Serie de fotogramas 15, Anexo B). Este recurso permite que el espacio resulte muy confuso y extraño, a la

vez que grotesco. El resultado es la desvinculación de todo referente espacial del personaje que experimenta el ensueño.

La abstracción también puede ser reforzada por elementos del discurso (como veremos en la parte correspondiente) resultado del “ruido digital” generado por un ordenador al reconstituir las señales eléctricas generadas en el cerebro de los soñadores durante la actividad onírica. Nos referimos a *Hasta el fin del mundo* (1991), en cuya representación la granulación digital está justificada por la distorsión en la imagen que genera el tratamiento informático de los impulsos cerebrales de los soñadores (Fotogramas 2 a 3 y 8 a 15, Serie de fotogramas 50, Anexo B). Es significativo el hecho de que en el último plano del sueño se puedan observar unos patrones circulares que se desplazan de izquierda a derecha detrás de Henry Farber<sup>66</sup>. Ello nos hace interrogarnos más acerca de la naturaleza del dicho espacio, y refuerza el carácter de “indefinición”, de abstracción del mismo. En estos casos, es difícil (si no imposible), ante la falta de otra

referencia espacial (a través de planos más abiertos, incluso, generales), que el espectador reconstituya el espacio que se encuentra allende los bordes del encuadre, al espacio *fuera-de-campo*.

Evidentemente, dentro de un mismo sueño pueden hallarse distintas clases de espacios figurativos y abstractos, como en el caso de *Historia de un detective* (1944); en un punto al comienzo del sueño, el espacio es abstracto, ausente de luz, negro (Philip Marlowe describe mediante voz en off “*el pozo sin fondo volvió a abrirse a mis pies y caí dentro de él*” justo cuando recibe el golpe); en otro momento, sobre un espacio indeterminado aparecen los rostros desproporcionadamente grandes de Jules Amthor y Moose Malloy (Fotograma 22, Serie de fotogramas 21, Anexo B). Solamente en momentos concretos, el espacio dentro de esta secuencia onírica se puede calificar como figurativo, como en el plano de la escalera. En *Vértigo (De entre los muertos)* (1958), los espacios figurativos se ven representados por aquellos en los que se hallan Scottie y Carlota Valdés, y por aquellos otros localizados en el cementerio. Pero también, durante algunos planos de la parte del cementerio, podemos observar que el

<sup>66</sup> En los efectos de imagen en la parte del discurso de este análisis discursivo veremos que esto se consiguió filmando a los actores sobre una pantalla azul, y aplicando filtros digitales mediante la aplicación Paintbox de Quantel.

espacio desaparece y vuelve a aparecer detrás de Scottie, por lo que pasa a ser de espacio figurativo a espacio abstracto (Fotogramas 10 a 12, Serie de fotogramas 27, Anexo B). Esta secuencia de desaparición-aparición espacial sucede también al final del mismo ensueño, durante la caída de Scottie desde el campanario, ya que en un momento determinado la imagen del fondo (el techo del edificio de la misión española) se desvanece y se torna en una gran mancha blanca. En un plano situado entre medias de estos dos momentos del ensueño del film de Hitchcock, el del cementerio y el techo de campanario, encontramos el vórtice sobre el que observamos el rostro de Scottie, máxima expresión de la angustia ante la fobia que experimenta el protagonista, el temor de caer al vacío desde dicho campanario. Otro ejemplo se localiza en *El gran Lebowski* (1998), ya que el espacio abstracto, el fondo negro, se observa hacia el final de la secuencia onírica (Fotogramas 27 a 29, Serie de fotogramas 55, Anexo B), al igual que sucede en *La gran huida* (1984) donde un vacío, un enorme abismo negro, contiene una irregular y desproporcionada escalera mediante la cual huyen los personajes soñadores hasta el sótano, que es donde tiene lugar el

final del ensueño (Fotogramas 13 a 17, Serie de fotogramas 45, Anexo B).

Explicada la tipología del espacio según el grado de iconicidad, a continuación ahondaremos en otra de las características pertinentes del espacio onírico: la disposición ilógica o infrecuente del espacio onírico.

#### 4.2.1.1.2 Disposición infrecuente o ilógica del espacio onírico

En ocasiones, el espacio onírico figurativo cinematográfico también se articula mediante la disposición de sus elementos de manera ilógica e infrecuente respecto a la vigilia. No presentan como tal una ruptura espacial, pero sí una carencia de lógica de conexiones espaciales: por ejemplo, un personaje dentro de la ensoñación puede salir de un espacio similar a su vivienda para, inmediatamente a continuación, hallarse en el exterior de la entrada de un aeropuerto.

Recordamos, referente a esta cuestión, una de las características de los sueños, según Hobson: “fusiones, combinaciones imposibles de personas, lugares, tiempos y actividad” (1994, p. 239). En los sueños en los que se producen este tipo de disposición de sus elementos espaciales constituyentes, observamos en no pocas ocasiones que la disposición del espacio onírico se califica de poco realista, dando lugar a ordenaciones espaciales disparatadas, inconexas o cuya existencia resulta imposible en el mundo real. A propósito de esto, sobre *Vivir rodando* (Living in Oblivion, 1995) asevera Halpern:

The character of Tito and the writer-director of *Living in Oblivion*, Tom DiCillo, are fighting an old battle against clichés established in the 1920, when the Surrealists transformed Freud’s psychoanalytic theories into filmed entertainment (Halpern, 2003, p. 140).

Halpern concreta más sobre las “extrañas incongruencias” plasmadas en el cine, que sirven

as important symbols for Freud’s free association principle adapted for the Surrealist movement in art. Surrealist cinema explores pathological conditions such as nightmares, hysteria, and obsessions, with an emphasis on altered states of consciousness. “Freud’s theory of the unconscious, his preoccupation with dreams as mirror of existence with its own language, and his emphasis on sexual symbolism were to exert a profound effect on these filmmakers” (Gianetti, 1976, 391). Surrealist cinema stressed disorientations and dislocation, making these films the ideal medium “for conveying the weird precision of dreams” (392). During the following years, the figurative logic of symbolization became secondary to a more literal logic of representation in the cinema, enhanced by developments in special effects techniques and computer-generated images. Films with dream sequences, however, retain traces of the Surrealist movement where incongruous and illogical images (...) contain their own dream logic (Halpern, 2003, p. 140).

Si observamos los datos del análisis cuantitativo, el cronograma 2 (Fig. A2, Anexo A) revela que este tipo de disposición espacial se halla en un 13,33% de la muestra, concentrándose sobre todo en

la década de los 50 del siglo XX, y en la primera década de 2000. Sin embargo, pese a que compartimos que la concepción y puesta en escena de los sueños en el cine sigue estando fuertemente influenciada por la teoría psicoanalítica, no podemos estar totalmente de acuerdo con la idea de que la “lógica onírica” que rige la representación de distintos aspectos de los sueños fílmicos modernos (como el del espacio) supongan “restos” única y exclusivamente heredados del cine surrealista. Investigadores del sueño más modernos, que no comparten su visión de los sueños con la del psicoanálisis, entre los cuales destaca Hobson (1994), citan dichas incongruencias como una de las características formales habituales durante la alucinación onírica. La plasmación de esta clase de estructuras absurdas en el cine se enuncia mediante de una falta calculada de *raccords* que, sin embargo, el espectador está dispuesto a aceptar en mayor medida que en la representación de la vigilia presente en la diégesis de la mayoría de los filmes de la muestra. En un ejemplo de la misma, *Oklahoma!* (1955), se producen dos dislocaciones espaciales: en el paso de Laurey de la Iglesia al bar de bailarinas de *Burlesque*, y del mismo al exterior, ya hacia el final de la secuencia onírica, cuando tiene lugar el duelo entre Curly y Jud

(Fotogramas 18 a 28, Serie de fotogramas 25, Anexo B). En *Grand Canyon (El alma de la ciudad)* (1991), durante el sueño de Claire, se suceden una serie de fuertes dislocaciones espaciales continuas (Serie de fotogramas 51, Anexo B), las cuales enumeramos por orden de aparición:

- La casa de Claire y su marido Mack, dentro de la cual ella abre la puerta desde el recibidor.
- Claire aparece a continuación en la entrada del aeropuerto. Recorre sus pasillos, y entra por la puerta de embarque de un avión, y atraviesa un pasadizo
- El pasadizo da paso al andén de una estación de tren.
- Después vuelve a introducirse en dicho pasadizo siguiendo al carrito de equipajes, para salir de él y aparecer en un bosque frondoso en vez de volver a entrar en el aeropuerto.

Dentro de esta categoría también podría ubicarse la Ciudad Limbo de *Origen* (2010), la cual, como habíamos comentado anteriormente, consiste en una urbe onírica “construida” según el capricho de las mentes de Cobb y Mal, cuyos edificios se



**Figura 9: Disposición infrecuente del espacio onírico en Origen (Christopher Nolan, 2010). Elaboración propia a partir de DVD.**

disponen de una manera ilógica, en una planificación urbanística sin sentido plagada de edificaciones en ruinas cerca de la costa, y en la que destaca un enorme número de enormes rascacielos dispuestos de forma demasiado simétrica, que configuran un *skyline* demasiado irreal (Fotogramas 13 y 46, serie de fotogramas 58, Anexo B) (Fig. 9). *Shutter Island* (2010) contiene otro ejemplo en el apartamento de Teddy Daniels y de Dolores (hacia el final del film de Scorsese descubriremos que ese apartamento es producto de la locura de Teddy), en donde observamos, primero, una ventana, el exterior de una calle

soleada en una gran ciudad, para después, en la ventana adyacente, descubrirse la vista de un lago idílico al atardecer (desde la casa real de Dolores y Teddy).

#### 4.2.1.1.3 Ruptura del *continuum* espacial

La segunda de las dos anomalías respecto al espacio figurativo del plano del contenido plasmadas cinematográficamente recae en el hecho de que, en ocasiones, éste puede desaparecer, o mutarse por otro. La ruptura del *continuum* espacial onírico se corresponde con otra de las características formales descritas por Allan Hobson en nuestros sueños: “Personas, lugares y tiempo cambian de repente sin previo aviso” (1994, p. 239).

Esa variabilidad se expresa en los filmes de diferentes maneras: o bien mutando ese espacio en su totalidad, o bien produciéndose dicha mutación en una parte del mismo. Estos cambios también se expresan mediante distintos dispositivos propios del discurso narrativo, como veremos en su correspondiente epígrafe: por medio del montaje, articulado junto con la variación del tamaño de

plano; o bien, mediante la *sustitución por parada*, cambiando directamente el fondo del espacio, o decorado, sin cambiar el tamaño de plano, etc. En cualquiera de estos casos, cinematográficamente hablando, se produce una interrupción del *raccord* espacial.

Iglesias Simón reproduce las palabras de Georges Méliès sobre el descubrimiento de la técnica de la *sustitución por parada*:

¿Quieren saber cómo se me ocurrió por vez primera aplicar el truco al cinematógrafo? Es muy sencillo, palabra de honor. Cierta día que yo estaba fotografiando de manera prosaica la Plaza de la Ópera, un bloqueo del aparato tomavistas que utilizaba al principio (aparato rudimentario, en el cual la película se rompía o se atascaba con frecuencia y se negaba a correr), produjo un efecto inesperado; necesite un minuto para desatascar la película y volver a poner el aparato en marcha. Durante este minuto está claro que los transeúntes, los autobuses, los coches habían cambiado de lugar. Al proyectar la cinta, pegada en el punto en que se había producido la ruptura, observé de pronto que un autobús Madeleine-Bastille se convertía en coche fúnebre y los hombres en mujeres.

Había descubierto el truco por sustitución, llamado *truco de parada*, y dos días después realizaba las primeras metamorfosis de hombres en mujeres, y las primeras desapariciones repentinas, que tanto éxito tuvieron al comienzo (Méliès, citado en Iglesias Simón, 2007, p. 40).

Iglesias Simón asevera que mediante esta técnica se conseguía, o bien hacer desaparecer cualquier elemento de la escena, o bien cambiarlos, mutarlos, por otros elementos. Ello se erigía en un recurso ideal para recrear la inestabilidad del espacio, del tiempo, personajes o acciones inherentes a lo onírico:

esto se conseguía rodando la escena y deteniendo la cámara. Tras la interrupción se alteraban los elementos del escenario que se querían cambiar (personales u objetos), y el resto mantenían la posición (Iglesias Simón, 2007, p. 40).

Iglesias Simón (2007) y Salt (2009) coinciden en situar la fecha de la invención de la *sustitución por parada*, basándose en los datos de los investigadores del cine, cerca de 1896. Asevera Salt (2009, p. 35) que la primera vez que Méliès empleó la *sustitución por*



*parada* fue en *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* (1896). Iglesias asegura por su parte que, independientemente de cuándo se introdujera el recurso,

lo que sí parece claro es que en este trucaje por sustitución vemos una emulación clara de determinados resultados alcanzados en el medio teatral a través de soluciones cinematográficas análogas (y no iguales), a las soluciones teatrales. De esta forma, transformaciones que en el teatro se realizaban por medios puramente escénicos, (...), en el cine se empieza a realizar utilizando soluciones que son genuinamente cinematográficas (Iglesias Simón, 2007, p. 41).

Estos datos implican que la *sustitución por parada* constituye una de las primeras técnicas por las que se representaba la ruptura tanto espacial como temporal, como de personajes, dentro de los ensueños cinematográficos.

En general, el cine de ficción traslada esta falta de continuidad espacial a los sueños de dos maneras: mediante el recurso señalado, la *sustitución por parada*, que implica mantener el mismo tamaño de plano y sustituir el espacio directamente dentro

del mismo, por lo que el espectador percibe el cambio y, mediante el montaje, a través del cual también se articula la ruptura del *continuum* espacio-tiempo, acción y personajes. En ambos casos hay implícito un fallo calculado de *raccord*, que en este caso no implica un error, resultando en efectos de discontinuidad espacial verosímiles<sup>67</sup>. Estas dos técnicas suponen poderosos recursos a la hora de recrear las discontinuidades que se hallan en los sueños humanos. En cuanto a la discontinuidad del primer tipo, también se pueden emplear otras técnicas distintas a la de la *sustitución por parada*, siempre que se mantenga el tamaño de plano: más recientemente, como sucede en *La ciudad de los niños perdidos* (1995), mediante la técnica realizada por ordenador del *morphing*; y en *Vértigo (De entre los muertos)* (1958), mediante la retroproyección, cortando y eliminando el referente espacial detrás de Scottie.

Sin embargo, pese a que la ruptura del *continuum* espacial en los ensueños pudiera parecer un recurso usado ampliamente en el cine, los resultados del análisis cuantitativo afirman lo contrario:

---

<sup>67</sup> Salvo excepciones, como veremos, es lo que sucede en la secuencia onírica analizada de *El mensajero del miedo* (1962).

según el Cronograma 2 (Fig. A2, Anexo A), dicha ruptura de la continuidad espacial se produce en sólo un 11, 6% de la muestra analizada, y de manera desperdigada a lo largo del tiempo, si acaso entre 1896 y 1903 con dos películas, y 1955 y 1962. Es precisamente a partir de 1975 donde se suele hallar la otra clase de anomalía respecto al espacio, la disposición infrecuente. Los ejemplos más destacados de la inconsistencia espacial se dan en: *Le cauchemar* (1896), en cuyo sueño se producen los siguientes cambios: se pasa del dormitorio del protagonista en la vigilia, por *sustitución por parada*, al primer espacio onírico, el interior del castillo, para después mutar el fondo del habitáculo por un balcón abierto, que a su vez da al firmamento nocturno con la luna llena al fondo; finalmente, cuando el protagonista va a despertarse, éste se halla nuevamente en el dormitorio (Serie de fotogramas 1, Anexo B). En *Le rêve du maître de ballet* (1903), en el segundo cortometraje de Méliès incluido en la muestra, se observa una articulación del cambio espacial similar: nuevamente comienza la vigilia en el dormitorio, para, a continuación desaparecer todos los elementos del decorado y aparecer el espacio de la gruta, y finalizar el ensueño ya en el dormitorio del comienzo (Serie de fotogramas 4, Anexo B). En *El moderno Sherlock Holmes* (1924)

la disposición del espacio se complica: el sueño del proyeccionista comparte el espacio de la vigilia con el de la ensoñación (ello se explicita mediante el desdoblamiento que observamos del protagonista dormido y de su “yo onírico” emergiendo de su cuerpo dormido). El protagonista termina introduciéndose en la película, donde comienzan a sucederse varios espacios mediante una serie de rupturas espacio-temporales de la historia (que no de la acción ni de su personaje), que sirve de base a situaciones cómicas. Se suceden interrupciones y cambios bruscos de los siguientes espacios (Fotogramas 5 a 19, Serie de fotogramas 14, Anexo B):

- La puerta de entrada de la mansión donde tiene lugar la película “Hearts & Pearls”.
- El exterior de un muro de una casa, quizás de la mansión del filme proyectado, llena de plantas trepadoras.
- Una calle de una gran ciudad de día, transitada por vehículos y personas.
- La cima de una montaña, de día.
- Un espacio que recuerda a la sabana africana en la que se hallan leones rodeando al protagonista, de día.

- Un desierto, sobre el que deambula el protagonista, hasta que el paso de un tren nos revela la existencia de unas vías ocultas para el espectador sobre la arena del suelo.
- Una roca emergida en las inmediaciones de la orilla de una playa.
- Un paisaje boscoso nevado, de día.
- El mismo muro exterior del comienzo. Al final del plano la imagen se desvanece en un fundido a negro.
- De ese plano en negro pasamos a la película en sí, y la cámara avanza hasta ocupar la totalidad de la película, dejando atrás la orquesta y la sala de cine.

Con ello, el proyccionista y los espectadores nos introducimos de lleno en la película protagonizada por él, asumiendo totalmente el rol de Sherlock Jr. En *Oklahoma!* (1955), al comienzo de la secuencia onírica, cuando Laurey y Curly corren el uno hacia el otro para comenzar el baile, el paisaje rural donde había de comenzar el sueño, una idealización del espacio agreste donde vive Laurey, se transmuta en un fondo que representa un realzado cielo azul repleto de nubes (Fotogramas 7 a 9, Serie de fotogramas 25, Anexo B). En *El mensajero del miedo* (1962) se

halla el planteamiento más original e innovador (al menos dentro de la muestra) en cuanto a la dislocación espacial se refiere: la película parte del planteamiento de un grupo de soldados que han sido sometidos a hipnosis experimental por las fuerzas comunistas en combate, con el objetivo de programarlos para realizar acciones en suelo estadounidense a favor del bloque soviético; el sueño constituye la rememoración de Bennet Marco de una reunión de fuerzas enemigas en la que tiene lugar la demostración sobre la efectividad de la programación mental a la que los soldados fueron sometidos, los cuales creen que están asistiendo a una convención del cultivo de la hortensia en New Hampshire. Por lo tanto, en este sueño, coexisten dos espacios (Serie de fotogramas 29, Anexo B).

- Hotel de convenciones en New Hampshire, el espacio creado por la hipnosis.
- Sala de reuniones de las fuerzas comunistas de Manchuria, el espacio real en el que tuvo lugar la demostración de la efectividad de la hipnosis; por lo tanto, debido a la aparición de este espacio y de los

personajes reales, los sueños en parte constituyen una rememoración de un acontecimiento real.

Ambos espacios fluctúan dentro del sueño de Bennet Marco, al igual que lo hacen los personajes. Lo sobresaliente de la puesta en escena y montaje cinematográfico del ensueño es que éste reproduce tanto el resultado de la hipnosis como el recuerdo real de lo que sucedió, fusionando en algunos planos elementos espaciales de ambos mundos. También, de la misma manera, existe discontinuidad de los personajes, que fluctúan de la misma guisa entre el “recuerdo” real y “recuerdo” inducido. La articulación de la secuencia, como veremos en la parte del discurso, se realiza en la mayoría de los casos mediante montaje de imagen y de sonido, aunque también mediante puesta en escena, situando a algunos personajes dentro del espacio que no les corresponde, creando continuas incongruencias, como por ejemplo, las de la presidenta de la Asociación del Cultivo de la Hortensia, la señora Henry Whitaker y su correspondiente real, el Dr. Yen Lo. Esta mezcla y confusión de los dos “recuerdos” se realiza mediante el montaje tanto de imagen como de sonido, bien situando la voz, fuera de campo, de la señora Henry Whitaker sobre el plano de

Raymond situado en el espacio de los dirigentes comunistas; bien alternando el mismo discurso de Lo y su *alter ego* onírico Whitaker. En *Paprika, detective de los sueños* (2006), aparecen varios espacios basados en famosas películas. Estos espacios sucesivos presentados de forma discontinua<sup>68</sup> son (Fotogramas 22 a 25, Serie de fotogramas 56, Anexo B). En el mismo ensueño, además de los distintos espacios, tanto Paprika (*alter ego* onírico de la doctora Chiba Atsuko) como el detective Konakawa cambian de roles a la par que el cambio espacial, como así sucede con el tiempo y la acción de cada segmento.

- Un circo, en referencia a *El mayor espectáculo del mundo* (*The Greatest Show on Earth*, Cecil B. DeMille, 1952).
- Una jungla, en referencia a *Tarzán de los monos* (*Tarzan the Ape Man*, W.S. Van Dyke, 1932).
- Un espacio al aire libre, como sucede en *Vacaciones en Roma* (*Roman Holiday*, William Wyler, 1953).

---

<sup>68</sup> Lista sugerida a través de [http://www.imdb.com/title/tt0851578/movieconnections?ref\\_=tttrv\\_ql\\_6](http://www.imdb.com/title/tt0851578/movieconnections?ref_=tttrv_ql_6)

- El interior de un tren, en referencia a *Desde Rusia con amor* (*From Russia with Love*, Terence Young, 1963).

Con este recurso se pretende reflejar la no permanencia de los espacios en los sueños fílmicos, de manera análoga a lo que sucede en nuestros sueños.

#### 4.2.1.1.4 Los personajes dentro del espacio onírico: vacuidad frente a repleción espacial

En los espacios oníricos (como en los estados oníricos que experimentamos) encontramos características extravagantes de los mismos. Por ejemplo, soñamos que nos hallamos en una gran urbe, de aspecto cuidado, pero ésta se halla totalmente desierta. Es decir, soñamos con lugares de los que se espera que estén llenos o vacíos de personajes que los pueblen, y que, sin embargo, ocurre justo lo contrario a lo acostumbrado. Ello vendría a ejemplificar otro de los recursos empleado en el cine para recrear lo extravagante como característico de lo onírico. Supone

un recurso cinematográfico que ayuda a reforzar el carácter extravagante del sueño fílmico<sup>69</sup>. El ejemplo más célebre de la muestra tiene lugar en el ensueño de Isak Borg en *Fresas Salvajes* (1957), cuando el protagonista se adentra en un barrio totalmente desconocido, a plena luz del día, que se halla absolutamente despoblado, con la excepción del hombre sin rostro y el carruaje con el ataúd y los caballos (que, por cierto, avanza por las calles sin conductor que lo dirija). Otro ejemplo destacado sobre la vacuidad espacial se encuentra en *El discreto encanto de la burguesía* (1972), en el que el protagonista pasea por la calle comercial de una ciudad, y se produce una disonancia: mientras que en la banda sonora escuchamos que la misma está repleta de gente, en imagen no se observa a ningún otro personaje que no sean el soldado, Ramírez, el conocido o la madre del soldado. En este caso, se produce una incoherencia entre lo que oímos y lo que vemos. En *La noche americana* (1973), el niño (suponemos que Ferrand) que aparece en la secuencia onírica deambula de noche por una ciudad que está

<sup>69</sup> El caso más famoso del cine español, si se pudiera interpretar como sueño, sería el comienzo de *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997), y el conocido plano de la Gran Vía madrileña absolutamente desierta; otro ejemplo lo constituiría la Ciudad Limbo de *Origen* (2010).

aparentemente deshabitada. En este caso, el carácter extravagante de la secuencia no descansa tanto en el hecho de que la ciudad esté vacía, sino en que el infante pasee solo por la noche caracterizado como el personaje cinematográfico de Charlot. De una manera similar, la Ciudad Limbo de *Origen* (2010) se torna irreal para nosotros, los espectadores, ya que, aparte de lo inverosímil de su planificación urbana, se produce una incoherencia entre la puesta en escena de la gran urbe que es y el hecho de que esté totalmente deshabitada.

El efecto contrario al de *El discreto encanto de la burguesía* lo hallamos en *El exorcista* (1973), en los planos correspondientes a la ciudad, en los que el padre Karras llama inútilmente a su madre: al fondo, en las imágenes correspondientes a la madre de personaje, cerca de la boca de metro, deambulan personas y circulan coches, pero no somos capaces, al igual que Karras, de escuchar los sonidos provocados por ellos.

#### 4.2.1.1.5 La permanencia del espacio

Vamos a considerar una cuarta anomalía en cuanto al comportamiento del espacio en los sueños fílmicos. El sueño tanto en la realidad como en el cine es efímero: su representación es un acto mental que tiene un comienzo y un fin que se agota en el mismo lapso de tiempo del descanso. Cuando éste finaliza, normalmente ni el espacio ni los personajes del sueño se retoman (a no ser que se trate de un sueño recurrente). Como acto mental, la mayoría de los espacios, al igual que los personajes, acciones no permanecen.

Sin embargo, algunas películas parten de premisas cercanas a las del cine fantástico y a las de la ciencia ficción: mediante determinadas licencias poéticas, en ellas se hallan artefactos que permiten "memorizar" o recrear nuevamente las estructuras espacio-temporales de los sueños que experimentan los personajes. Es decir, que el personaje soñador puede salir de ese espacio y tiempo oníricos, volver al mismo a voluntad. Ello implica la inexistencia de una realidad paralela en la que, de alguna manera, coexisten el mundo real y el mundo onírico, constituyéndose esta como una realidad onírica de la que el

soñador puede salir y volver a voluntad, como si del lector de un libro se tratase respecto al mundo ficticio contenido en la obra que está leyendo.

El ejemplo más destacado es *Origen* (2010), en el que el espacio onírico puede ser diseñado por los denominados *arquitectos*: personajes con habilidades espaciales destacadas que diseñan el escenario de un sueño con la ayuda dispositivo *PASIV*, memorizarlo en su propia mente, y poder volver a él cuando deseen o necesiten. Ésta es una premisa básica en la película de Nolan, ya que posibilita en parte el engaño a Robert Fischer de que se halla despierto en Los Angeles real (y no en una copia de Los Angeles previamente diseñada dentro de un sueño, como sucede realmente). Este tipo de espacios que permanecen constituyen una excepción en el conjunto de la muestra, puesto que en las mayoría de las películas no se halla dicho recurso. En casi todos los ejemplos repasados, el espacio, el tiempo y los personajes oníricos comienzan y finalizan su existencia dentro del sueño a la vez que tiene lugar el mismo, ya que son efímeros, aunque, como hemos esbozado unas líneas arribas, si se pueden

repetir ciertas estructuras espaciales en los *sueños recurrentes*, los cuales trataremos y desarrollaremos más adelante.

#### 4.2.1.2 Tiempo

Definimos el tiempo de la historia narrativa como aquella línea temporal cosmológica, histórica y horaria en la que tienen lugar secuencialmente los acontecimientos y acciones del relato principal.

En el presente trabajo de investigación hemos constatado dos categorías pertinentes al sueño fílmico en cuanto al tiempo de la historia

- Grado de definición temporal cosmológica-horaria.
- *Continuum* temporal de la historia.

#### 4.2.1.2.1 Grado de definición del tiempo

En este apartado analizaremos la cuestión de la definición del tiempo cosmológico-horario de la historia narrativa en los sueños de los Fragmentos de Contenido Onírico.

En este caso, se puede afirmar que existe una analogía entre el grado de definición del tiempo y el grado de iconicidad del espacio onírico.

Especificamos el grado de *definición del tiempo de la historia onírica* como “la cualidad de determinación del tiempo cosmológico de la historia dentro de los sueños representados”. Deducimos que la mayoría de las ensoñaciones de la muestra reflejan un tiempo cosmológico definido, el cual se clasifica a su vez en diurno y nocturno, por analogía a lo observable desde la Tierra en relación al movimiento aparente del Sol, y en realidad causado por el movimiento de rotación de nuestro planeta. Naturalmente, las películas han reflejado este hecho<sup>70</sup>. En

consecuencia, para determinar el tipo de tiempo horario definido que aparece en los sueños, hemos considerado como criterio la presencia o ausencia de luz solar. Puede reflejar un tiempo diurno (incluyendo el amanecer o el atardecer) o nocturno. El dato puede ser de interés para conocer, por ejemplo, si existe alguna relación o asociación entre la representación onírica y algún momento cosmológico concreto, como la nocturnidad.

Pero el tiempo cosmológico plasmado en el sueño puede clasificarse también como indefinido en algunos casos; ello se produce cuando no es posible identificar el tiempo cosmológico dentro del fragmento onírico. Este tipo de indefinición temporal se puede, a su vez, catalogar de dos formas: como atemporal (los autores del filme no pueden o no quieren dotar un tiempo cosmológico al sueño) o bien ser ambivalente (coexisten el día y noche en el mismo espacio, al mismo tiempo, por ejemplo). En resumen, hemos considerado las siguientes categorías del tiempo cosmológico: *Tiempo Cosmológico Definido*, el cual se clasifica a su vez en *diurno-atardecer-amanecer* y *nocturno*; y *Tiempo Cosmológico Indefinido*. Dentro de éste hemos considerado

---

<sup>70</sup> De manera análoga al espacio interior y exterior, los lectores familiarizados con la escritura del guión cinematográfico y televisivo conocerán que en las secuencias de los mismos se definen, al comienzo de las mismas, el tiempo

---

cosmológico, sea día, noche, atardecer, etc., junto con el espacio y el grado de exterioridad del mismo (Interior o Exterior)



nuevamente dos subcategorías: *atemporal* y *ambiguo*. Si el tiempo *indefinido* se contempla entonces como aquellas representaciones, el caso del tiempo *ambiguo* se halla en aquellos ensueños en los que se infiere la coexistencia de día y noche al mismo tiempo pero no se puede determinar cuál de ellos. Las consideraciones a la hora de incluir dentro de una representación onírica cualquiera de las dos clases de indefinición temporal son las siguientes:

- Se puede haber incluido este tipo de representación temporal por razones estéticas.
- Que se trate de un interior o de un espacio abstracto, y por lo tanto, sea imposible reconocer si se representa el día o la noche. En este caso, en los sueños dicha clase de estructura espacial, en relación al análisis cuantitativo del tiempo cosmológico, se computará como si fuera un tipo temporal determinado.
- Hemos de considerar que el *tiempo indefinido* excluye al *definido* y al *ambiguo*.

Sobre los distintos tipos temporales de la historia, exponemos los resultados de la investigación cuantitativa. Los datos que arroja la investigación, expresados en el cronograma número 3 (Fig. A3, Anexo A), son los siguientes:

- El tiempo cosmológico definido se halla en un 60% de los ensueños analizados.
- El tiempo cosmológico indefinido atemporal aparece en un 51,67% de los sueños estudiados en casi todas las épocas, con una gran dispersión, menos en la horquilla temporal comprendida entre 1984 y 2010.
- La *ambigüedad temporal* expresada como tiempo cosmológico indefinido aparece en un 8,33% de los sueños, muy intermitentemente.

En cuanto a los datos referentes a los tipos de tiempo cosmológico definido, observamos en el cronograma número 4 (Fig. A4, Anexo A) que:

- El día, el amanecer o el atardecer aparecen en un 46,67% de la los Fragmentos de Contenido Onírico.
- La noche aparece en un 28,33%.

El interés de estudiar este aspecto del plano de la expresión recae sobre la cuestión de si existe algún tipo de tiempo cosmológico que suela darse en los sueños con mayor frecuencia en las representaciones fílmico-oníricas.

#### 4.2.1.2.1.1 El tiempo cosmológico horario determinado

Puede parecer obvio que describir la cualidad sobre lo diurno o lo nocturno de una ensoñación fílmica aparentemente no posee un aparente interés especial, puesto que en el tiempo cosmológico en las representaciones oníricas suele asemejarse a las estructuras temporales de la vigilia. Sin embargo, veremos que esto no es así, y lo haremos enumerando algunos ejemplos; casos representativos del tiempo definido diurno son *El mago de Oz* (1939), ya que en el país de Oz parece que siempre es de día; *Fresas Salvajes* (1957); *Vértigo (De entre los muertos)* (1958); *La infancia de Iván* (1962); *8 y medio* (1963); *El enigma de Gaspar Hauser* (1974); *El príncipe de las tinieblas* (1987); en *Sueños de Akira Kurosawa* (1990); y *The Artist* (2011). Como ejemplos concretos destacables dentro de esta misma categoría, citamos el

ensueño de *El discreto encanto de la burguesía* (1972): el soldado relata que se paseaba al atardecer por una calle muy comercial. Es evidente que esta secuencia onírica se rodó en un decorado, con iluminación artificial, la cual no permite identificar un atardecer como tal. Sólo lo sabemos por la información que ofrece mediante el relato oral el soldado (Serie de fotogramas 32, Anexo B). En *Origen* (2010), en cuanto al tiempo de carácter horario, sucede algo extraño y peculiar: parece que el tiempo horario no avanza en la Ciudad Limbo, en la que siempre es de día. Esto supone un dispositivo auxiliar la hora de dotar de carácter extraño e irreal a ese mundo, y explicita que cada uno de los mundos oníricos reflejados en el film de Nolan posee sus propias reglas temporales. Cada “nivel” de sueño posee su propio paso y ritmo peculiar del tiempo; cada nivel tiene un tiempo cronológico más lento respecto al superior. Como asegura Arthur a Ariadne, cinco minutos que pasa en un nivel onírico, es una hora en el nivel de subordinado, y si hay varios niveles, esta cifra aumenta en progresión aritmética. En ambos casos, el tiempo es definido.

En el apartamento de Ted, el protagonista de *Shutter Island* (2010), observamos, a través de la ventana al comienzo de la

secuencia, detrás de Dolores, que el edificio está situado en una gran ciudad, y que es de día (aunque el interior está excesivamente iluminado). Si bien esto no lo consideramos una ruptura del espacio, en cambio sí que lo concebimos como una rotura temporal de la historia, ya que primero se muestra un espacio exterior diurno de la ciudad, pero a través de la segunda ventana observamos el lago visto a través la casa de campo de Dolores y Teddy (en cuya imagen es explícito que está retratado un crepúsculo). El tiempo es ambiguo, ya que se muestran en un breve lapso de tiempo, y desde dentro del mismo espacio (el apartamento) tanto el día como la noche. (Fotogramas 3 a 4 y fotograma 8, Serie de fotogramas 59, Anexo B).

Como representación onírica de la noche, destacamos los ensueños de *Diario Íntimo de Adela H.* (1975), *Le cauchemar* (1896), *Rebeca* (1940), *Los olvidados* (1950), *La noche americana* (1973), en ambos sueños de *Un hombre lobo americano en Londres* (1981), *La gran huida* (1984), en *Pesadilla en Elm Street* (1984) y *La ciudad de los niños perdidos* (1995).

Existen también representaciones nocturnas en las que aparecen tanto la representación del tiempo diurno como el del tiempo nocturno dentro del mismo sueño en distintos momentos del Fragmento de Contenido Onírico, cuya consideración en este tema es definido: en *El moderno Sherlock Holmes* (1924), según se ha observado en la lista de espacios que aparecen durante el sueño (anteriormente expuesta), aparte de los interiores (el cine), en los espacios que aparecen dentro de la película (en el interior de la pantalla de cine) se producen cambios temporales repentinos junto con los espaciales, siendo tanto diurnos como nocturnos. (Fotogramas 5 a 15, Serie de fotogramas 14, Anexo B).

#### 4.2.1.2.1.2 El tiempo cosmológico horario indeterminado

Como habíamos esbozado anteriormente, el tiempo cosmológico los sueños puede, en su traspaso a la gran pantalla, presentar una característica pertinente: la *indeterminación del tiempo cosmológico*. Consiste en aquella estructura temporal que no puede ser determinada o deducida por múltiples causas, y ello puede ser debido a, por ejemplo, que la acción onírica se sitúe en

un interior cerrado, o que deliberadamente la intención del autor o autores haya sido la de difuminar y de dotar al espacio de ambigüedad temporal, bien planteándolo como un tiempo cosmológico ambivalente, en el que pueden coexistir día y noche, o directamente atemporal, es decir, imposible determinar dicho tiempo cosmológico-horario. Por tanto, existen dos clases de indefinición temporal. Para el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, atemporal equivale a “intemporal”. Éste último hace referencia a aquello que “está fuera del tiempo o lo trasciende”. Concebimos la *atemporalidad* onírica, por lo tanto, como aquel tiempo cosmológico en el que no es posible especificar o determinar el tiempo cosmológico. La *ambigüedad temporal* es la expresión de la segunda clase de indefinición del tiempo cosmológico-onírico: se trata de aquel tiempo cosmológico horario en el que puede coexistir a la vez tanto la representación diurna como la nocturna. El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española especifica que *ambiguo*, refiriéndose al lenguaje, es aquello que “puede entenderse de varios modos o admitir distintas interpretaciones y dar, por consiguiente, motivo a dudas, incertidumbre o confusión”; en otra de sus acepciones, el

vocablo se refiere a lo “incierto, dudoso.”. Nos apoyamos, por tanto, en la primera definición de este diccionario.

#### 4.2.1.2.1.2.1 La atemporalidad

La *atemporalidad* se expresa fílmicamente como la incapacidad del espectador de reconocer el tiempo cosmológico. Es un recurso que podría asemejarse a la distinción entre espacios *figurativos* y *abstractos*. Constituye una “anomalía” en la representación del tiempo, que, con un fin artístico, lo elabora dentro del sueño. Su finalidad es la de dotar de carácter irreal y extravagante a la escena, y es ampliamente empleado para reproducir la imperfección de la mente del personaje a la hora de constituir e imaginar estructuras temporales, o bien para concentrar la atención de la acción onírica en los mismos, de modo análogo al empleo de estructuras temporales abstractas.

El carácter atemporal de algunos planos o de toda la secuencia onírica se pueden hallar en *Le cauchemar* (1896), *Let Me Dream Again* (1900), *en Life of an American Fireman* (1903), *Le rêve du maître de ballet* (1903), *Cinderella* (1914), *Cabiria* (1914), *Los Nibelungos - 1ª parte: La muerte de Sigfredo*, *En Misterios de un*

*alma* (1926), en *Diario Íntimo de Adela H.* (1975) o *Stalker* (1979). Un ejemplo destacado es *Misterios de un alma* (1926), en el que la iluminación ayuda a crear una ambientación de carácter expresionista, mediante una articulación de la misma bastante contrastada, de claroscuro. En este sueño es destacable el hecho de que apenas existan referentes espaciales en los que el espectador pueda apoyarse. De igual manera, parece que la intención del director, Georg Wilhelm Pabst, fue desvincular al espectador de todo referente temporal en el sueño de Martin Fellman en *Misterios de un alma* (1926). Una de las partes en las que más se constata el carácter atemporal es la ciudad italiana que Martin y su mujer visitaron durante su luna de miel, la cual, en el ensueño, “emerge” del suelo (Fotogramas 16 a 22, Serie de fotogramas 15, Anexo B). El fondo, que correspondería al cielo, de dicho espacio podría corresponder, o bien a un espacio abstracto, o bien a la representación de la oscuridad nocturna; en *Recuerda* (1945) se halla una representación del ensueño con varios tipos de indefinición temporal la cual varía a lo largo del mismo: el espacio del salón de juegos no posee vanos ni ventanas que permita situarnos temporalmente, sensación acrecentada por los diseños dalinianos del decorado, de la que

destacamos la cortina de ojos (Fotogramas 3 a 8, Serie de fotogramas 22, Anexo B). En el segundo y tercer espacio del ensueño de Ballantyne, sin embargo, sí puede intuirse mediante la iluminación que el tiempo cosmológico es o se asemeja al diurno (Fotogramas 9 a 12, Serie de fotogramas 22, Anexo B). La atemporalidad es una constante en la representación onírica de la obra tarkovskiana, como en la de *El Espejo* (1975), (Serie de fotogramas 36, Anexo B).

Como ya hemos apuntado, en los sueños en los solamente existen reflejados espacios interiores figurativos, o espacios abstractos es imposible conocer el tiempo cosmológico. Consideraremos, ya que se ha despojado de toda conexión temporal a estos espacios, atemporales a dichos sueños. Un espacio que posee dicha característica atemporal es el del sueño de *Hasta el fin del mundo* (1991): el tiempo puede calificarse de indefinido, ya que no hay referentes espaciales concretos en los que apoyarse. La atemporalidad de esta clase la podríamos situar también, por tanto, en las secuencias oníricas de *Nostalgia* (1983), *Cara a Cara... al desnudo* (1976), *De la vida de las marionetas* (1980), y en *El gran Lebowski* (1998).

#### 4.2.1.2.1.2.2 La ambigüedad temporal

La *ambigüedad temporal*, a diferencia de la *atemporalidad*, en la que no existe ninguna referencia espacial, se produce cuando dos realidades temporales horarias coexisten a la vez. Consistiría en la segunda forma de indefinición temporal inherente al sueño fílmico. Éste tipo de indeterminación aumentaría, si cabe más, la sensación de cualidad onírica, ya que se fusionan en el mismo espacio el día y la noche, dotando a la secuencia de un carácter irreal. El hecho de controlar la iluminación y rodar la secuencia en estudio puede ayudar a crear esa ambigüedad temporal, justamente lo que sucede en la puesta en escena del sueño de *Kagemusha, la sombra del guerrero* (1980); el tiempo del mismo puede ser día y noche al mismo tiempo. Ello se consigue mediante el empleo tonalidades determinadas de rojos y azules procedentes del decorado y de la iluminación (Fig. 10). El efecto resultante es, al mismo tiempo, pictórico y onírico.

En *Sacrificio* (1986), el tiempo de la historia es por un lado definido, ya que aunque percibamos lo diurno de la escena, en

ocasiones se duda su condición temporal, por lo que esta, en esta secuencia onírica, se hallaría más próxima a la ambigüedad temporal (Serie de fotogramas 46, Anexo B). En *El oso* (1988), el sueño refleja principalmente la nocturnidad, pero parece una representación nocturna muy singular: es una noche extremadamente iluminada, con una iluminación artificial que pretende imitar la de los propios sueños; iluminación necesaria por otra parte para una escena realizada mediante animación *stop-motion*. (Fotogramas 3 a 16, Serie de fotogramas 48, Anexo B); la duda surge al final de la escena del film de Annaud, cuando observamos un atardecer en los últimos planos, en los que observamos, con el cielo crepuscular de fondo, a las ranas volar.

También en el tiempo cosmológico representado en el ensueño correspondiente al Fragmento de Contenido Onírico de *La casa de papel* (1988) se hallaría la ambigüedad temporal, aunque hemos de matizar en este caso que el tiempo atmosférico tormentoso ayudaría a producir tal efecto<sup>71</sup> (Fotogramas 32 a 42,

<sup>71</sup> Ésta es una dificultad inherente al análisis de la indefinición temporal, la imposibilidad en ocasiones de determinar si se produce o no tal indefinición, debido a que, como en estos ejemplos, el tiempo atmosférico representado es

Serie de fotogramas 49, Anexo B). Sucede en el punto del metraje en el que Anna, intenta dibujar a su padre al lado de la casa, pero el resultado es fallido, ya que el progenitor parece malhumorado, por lo que la niña intenta, sin éxito, borrarlo con una goma, para a continuación tachar su rostro. A consecuencia de ello, el sueño de Anna se tornará una pesadilla, cuando descubra que su padre aparece dentro del ensueño en forma de una entidad amenazante, acosadora y carente de ojos (resultado de haber tachado los mismos en el dibujo). Con estas circunstancias, el tiempo cosmológico propio del mundo onírico de Anna se ha mutado en un cielo cubierto de nubes tormentosas, por lo cual dudamos de si el tiempo es diurno o nocturno, al estar el espacio celeste cubierto de nubes tormentosas, que bloquean la entrada de la luz solar. En consecuencia, consideramos este caso también como ambigüedad temporal.

#### 4.2.1.2.2 La ruptura del continuum temporal de la historia

Otro aspecto que, según Hobson suele ser común en los sueños, y que por tanto, en ocasiones se ve representado en los filmes, es

---

tormentoso, y en *La casa de papel* en concreto, los exteriores de los sueños de Anna están filmados en estudio.

la cuestión de la ruptura de la continuidad temporal (“Personas, lugares y tiempo cambian de repente sin previo aviso”. Hay muchos altos abruptos, cortes e interpolaciones” (1994, p. 239)).

La razón de romper tal *continuum* se apoyaría en la idea de dotar de una cualidad abiertamente onírica y extravagante al sueño, al borrar toda continuidad en los aspectos espacio-temporales, como habíamos mencionado anteriormente al tratar la continuidad del espacio. La ruptura del continuo temporal está relacionada con la ruptura intencional de *raccords*, además del empleo de otros recursos de puesta en escena y montaje, que "simulan" esa continuidad.

La ruptura de la continuidad temporal del plano del contenido en las representaciones oníricas consiste en “aquel cambio brusco, manteniendo el *continuum* de la acción, en el que se transmuta un tiempo determinado cronológico en otro repentinamente”. Esto plantea un problema: primero, que para poder estudiar el *continuum* temporal hemos de, al igual que en el punto anterior, considerar cuándo se pueden obtener datos acerca del tiempo cosmológico. Esto no es posible, a priori, en aquellas estructuras



**Figura 10: Ambigüedad temporal en Kagemusha, la sombra del guerrero (Akira Kurosawa, 1990). Elaboración propia a partir de DVD.**

espaciales interiores, ni tampoco en aquellas en las que sea abstracto.

Teniendo en cuenta toda la muestra en el cronograma número 4 (Fig. A4, Anexo A), se observa que la ruptura de la continuidad temporal de la historia del sueño apenas aparece en un 6,67% de

los sueños analizados, y se halla muy intermitentemente, en concreto los años 1924, 1955, 1991 y 2006.

Como conclusión respecto a la ruptura temporal, sugerimos que ésta suele ser bastante infrecuente.

En un momento determinado del ensueño de *El moderno Sherlock Holmes* (1924), como ya habíamos expuesto en un punto anterior, se suceden los siguientes espacios, con sus correspondientes representaciones temporales-cronológicas (Fotogramas 5 a 12, serie de fotogramas 14, Anexo B):

- La puerta de entrada de la mansión donde tiene lugar la película "Hearts & Pearls". Noche.
- El exterior de un muro de una casa, quizás de la mansión, llena de plantas trepadoras. Noche.
- Una calle de una gran ciudad, transitada por vehículos y personas. Día.
- La cima de una montaña. Día.
- Un espacio que recuerda a la sabana africana, y leones rodeando al protagonista. Día.



- Un desierto, sobre el que deambula el protagonista, hasta que el paso de un tren nos descubre la existencia de unas vías escondidas en la arena (el plano terminan un fundido en negro. Día.
- Una roca emergida en las inmediaciones de la orilla de una playa. Día.
- Un paisaje boscoso, en invierno, de día nevado. Día.
- El mismo muro exterior de una casa del comienzo de esta lista, que va a un fundido a negro. Noche.

De ese plano en negro pasamos al espacio onírico dentro de la película en sí, “Hearts & Pearls”, y la cámara avanza hasta ocupar la totalidad de la pantalla cinematográfica dentro del sueño, dejando atrás la orquesta (Fotogramas 15 a 18, serie de fotogramas 14, Anexo B). Como podemos observar, se contabilizan nueve cambios espaciales, con sus correspondientes rupturas temporales, representándose tanto el día como la noche. Esta ruptura del continuum temporal no implica ruptura de la acción ni de las reacciones del proyeccionista ante los cambios y contenidos de cada espacio, y dicho personaje constituiría el nexo

de unión de esta parte de la secuencia onírica entre los distintos espacios y tiempos.

En *Paprika, detective de los sueños* (2006), también citamos los siguientes espacios (Fotogramas 22 a 25, Serie de fotogramas 56, Anexo B):

- Un circo, en referencia a *El mayor espectáculo del mundo* (Cecil B. DeMille, 1952).
- Una jungla (en referencia a *Tarzán de los monos*, W.S. Van Dyke, 1932).
- Un espacio al aire libre (como sucede en *Vacaciones en Roma*, William Wyler, 1953).
- El interior de un tren (en referencia a *Desde Rusia con amor*, Terence Young, 1963).

En este caso también se producen cambios temporales-horarios a la vez que los correspondientes cambios espaciales.

#### 4.2.1.3 Personajes

Trataremos ahora el tercer elemento constitutivo del plano del contenido dentro de los sueños fílmicos: los personajes.

Recordamos brevemente una definición de personajes ofrecida en el *Capítulo 2*: según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, en su segunda acepción, es “Cada uno de los seres humanos, sobrenaturales, simbólicos, etc., que interviene en una obra literaria, teatral o cinematográfica”.

Las características pertinentes de los personajes en los ensueños fílmicos son:

- La clase de relación de los personajes oníricos con la existencia mantenida en la diégesis. Nos referimos a su condición de reales, referenciales u oníricos.
- Discontinuidades en el continuum de los personajes.
- La presencia de personajes con capacidades sobrehumanas.
- Presencia de personajes perseguidores y acosadores.

##### 4.2.1.3.1 Existencia de los personajes oníricos

La primera de las características pertinentes de los personajes oníricos está relacionada con la cuestión de la relación de los mismos con la diégesis en cuanto a su existencia dentro del relato. Es decir, esta característica tiene que ver con el hecho de que en los sueños se hallen presentes (o no) personajes que existen o existieron en la realidad del universo diegético del film correspondiente; o por el contrario, personajes que jamás han existido, y que son el producto de la mente del personaje del soñador. E incluso que se encuentren personajes relacionados con nuestra realidad, que sean históricos, o que hagan referencia a los propios de otras obras fílmicas, literarias, etc.

En este apartado vamos a abordar el estudio de los distintitos tipos de personajes en los Fragmentos de Contenido Onírico en relación con su existencia. Ésta constituiría la primera tipología del personaje, la cual se basa en el criterio de la existencia dentro del mundo diegético del film. Nuestra propuesta de definición de la existencia de los personajes en relación con el ensueño fílmico es la siguiente: “tipo de cualidad de existencia que poseen los

personajes dentro de su sueño en relación con la vigilia ficcional del relato fílmico”. De personajes, teniendo como criterio su existencia, se diferencian, en consecuencia, tres tipos: *reales*, *referenciales*, y *propiamente oníricos*.

Recordamos la clasificación que García Jiménez (1996, p. 284) realizaba en relación a los personajes, en una tipología inspirada en la propia de signos por parte de los semiólogos. Esta categoría en cuanto a signos los clasificaba en *referenciales*, signos *deícticos* o conectores (según la terminología de Jakobson), y signos *anafóricos*. García Jiménez, análogamente, clasifica a los personajes en referenciales, deícticos y conectores. Los personajes referenciales a su vez se dividen en *históricos*, *mitológicos*, alegóricos y sociales.

En nuestra clasificación, el personaje *real* es aquel que existe o ha existido plenamente dentro del universo diegético de la película. Por tanto, se incluirían dentro de esta clasificación a personajes fallecidos, es decir, que hubieran existido en algún momento del universo específico de cada filme.

Existen ejemplos en los que el personaje está basado en un carácter real, pero que transformado por el sueño incluso puede llegar a asumir otro rol. Dentro de esta clase podría incluirse a aquellos personajes que interpretan roles diferentes en el sueño. Por ejemplo, según lo anterior, en *La casa de papel* (1988) el padre de Anna constituiría un ejemplo de personaje transformado, mientras que como caso de personajes que asumen durante el ensueño otro rol totalmente distinto del propio en la vigilia podemos citar a los de la película de *Hearts & Pearls* de *El moderno Sherlock Holmes* (1924).

El personaje *referencial* es aquel personaje que no es propio del universo diegético de la historia narrativa de cada filme, pero que tampoco es producto de la mente de los personajes del mismo, y que, en definitiva, hace referencia a un personaje o persona cuya existencia fue o es real fuera de la diégesis de cada filme, es decir, existe o existió en nuestro mundo, en la realidad. Pueden ser personas (Napoleón), dioses (Zeus), personajes literarios (Sherlock Holmes), personificaciones alegóricas (la Dama de la Justicia), etc. Este tipo de personajes son identificables por los espectadores de un determinado ámbito cultural, e incluso

mundial. Como ya se había expuesto en el capítulo 2, García Jiménez (1996) consideraba varios tipos de personajes referenciales (uno de los tres tipos de personajes en una clasificación paralela a la de los semiólogos en cuanto al tipo de signo) junto a los personajes deícticos y anafóricos. Los personajes referenciales son aquellos que “remiten a un sentido pleno y fijo, inmovilizados por una cultura y a unos roles, programas, empleos o usos estereotipados” (1996, p. 284). Por tanto, señala este autor, en “cuanto signos, estos personajes deben ser aprendidos y reconocidos”, y sugiere cuatro tipos de personajes referenciales: *históricos*, *mitológicos*, *alegóricos* y *sociales*. Basándonos en dichos tipos, hemos considerado los siguientes: el personaje referencial puede referirse a un personaje *histórico* (que se muestra como idealización), *mítico* o religioso (una deidad, un demonio), y literario o *alegórico* (la personificación o simbolización de una idea abstracta, como la justicia o la muerte).

El personaje *histórico* es aquel personaje que tiene relación con alguna persona notable y reconocida por su papel o hazañas en

relación a algún hecho histórico dentro de la Historia de la humanidad.

El personaje *mítico o religioso* hace referencia a alguna figura de la mitología de una cultura en concreto, de alguna religión, de leyendas populares, etc. En este tipo se incluirían deidades, ángeles, demonios, etc.

Con personaje *alegórico o literario* nos referimos a aquellos personajes que, o bien sirven para materializar una personificación alegórica<sup>72</sup> sobre un concepto inmaterial, o bien, puede referirse a personajes propios del mundo de la literatura, de la cultura o del arte.

Con personaje propiamente *onírico* queremos designar a aquel personaje que no posee existencia en la vigilia, y que por lo tanto

---

<sup>72</sup> El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española concibe *alegoría*, en la acepción que hemos tomado, en escultura y pintura, como aquella “Representación simbólica de ideas abstractas por medio de figuras, grupos de estas o atributos”, y en otra acepción, desde el punto de vista de la Retórica, como “Figura que consiste en hacer patentes en el discurso, por medio de varias metáforas consecutivas, un sentido recto y otro figurado, ambos completos, a fin de dar a entender una cosa expresando otra diferente.”

son producto de la mente de los personajes. Ello no es óbice para que tengan un aspecto realista, aunque también pueden ser fantásticos, como veremos más adelante.

- Los personajes con existencia real forman la mayoría, ya que alcanzan a aparecer en un 98,33% de la muestra analizada.
- Los personajes con existencia referencial suman en total un 29,9 % de la muestra, los cuales se subdividen a su vez en: los que poseen una existencia referencial histórica aparece sólo en un 8,33%, y se hallan con mayor frecuencia en los sueños de la horquilla temporal comprendida entre 1908 y 1914. Los personajes con existencia referencial mítico-religioso se dan en un 11,67%, con mayor frecuencia en la horquilla temporal comprendida entre 1906 y 1926, y también entre 1987 y 1990. Los personajes con existencia referencial alegórica o literaria aparecen en un 10% de los Fragmentos de Contenido Onírico, y la mayor frecuencia se localiza en la horquilla temporal comprendida entre 1924 y 1940.

- Los personajes con existencia propiamente onírica aparecen en un 61,67%, de forma muy dispersa en la que no cabe destacar ninguna época.

De estos datos inferimos que, normalmente, a la hora de representar los ensueños, el tipo más habitual de personaje, siguiendo el criterio de su existencia diegética, es el personaje real, seguido en porcentaje de los personajes propiamente oníricos. Solo en raras ocasiones se incluyen en los sueños fílmicos personajes de corte referencial.

A continuación enumeraremos los ejemplos más representativos de cada tipo.

#### **4.2.1.3.1.1 Los personajes reales y los personajes oníricos**

Debido a que la mayoría de sueños fílmicos contienen personajes tanto reales como los que son producto de la mente de otros personajes, los oníricos, haremos hincapié en los casos más destacados. Expondremos los ejemplos por orden temporal de

producción de cada obra cinematográfica, ya que en los ensueños cinematográficos suelen coexistir ambos tipos de personajes. En ocasiones, la frontera que distingue a un personaje real de otro onírico, como veremos, está muy difuminada.

En *Le cauchemar* (1896), se observa al soñador dentro del plano durante todo el metraje; los personajes oníricos que aparecen en el cortometraje de Méliès mutan entre sí, para finalizar el mismo haciendo su aparición todos ellos al mismo tiempo. Estos personajes oníricos son la mujer, la cual se transforma en *Pierrot*, personaje propio de la *Commedia dell'Arte*, y que después se transforma en un cantante de *Minstrel*<sup>73</sup>. La luna del cielo, un objeto, se humaniza, transformándose así en otro personaje humanizado<sup>74</sup>, el cual intenta devorar la mano del protagonista (Fotograma 9, Serie de fotogramas 1, Anexo B), el cual reacciona propinando al satélite terrestre un golpe, tras el cual éste “regresa”

<sup>73</sup> Espectáculo de variedades procedente de Estados Unidos desarrollado en el siglo XIX, en el cual actores blancos caracterizados como personas de color, entre otros números, cantaban, incluso piezas de ópera, e interpretaban números humorísticos. Se considera racista el retrato que realizaban de la población de color norteamericana, muy basada en estereotipos sin base (Wikipedia, s.f.).

<sup>74</sup> La luna antropomórfica aparece en varios filmes de Méliès, siendo el ejemplo más conocido *Viaje a la luna* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902)

a su posición original en el firmamento. Al final del cortometraje, vuelven a aparecer, esta vez a la vez, los tres personajes.

*La légende de Rip Van Winkle* (1905) incluye entre sus personajes propiamente oníricos al gnomo, a los espíritus del bosque, y a la serpiente (Fotogramas 4 a 7, Serie de fotogramas 5, Anexo B). Es destacable el hecho de que el gnomo se convierte en serpiente, y el protagonista la trocea en tres partes, ésta sigue viva durante unos momentos, para después transformarse de nuevo en tres gnomos.

Un personaje no tiene que corresponderse necesariamente con un ser humano, ya que, cómo habíamos observado en la revisión teórica, el personaje también puede representar un objeto. En *Cinderella* (1914), mientras que los personajes del sueño que están basados en personajes reales, como los hombres de baja estatura, el reloj se clasificaría como un personaje onírico (Fotogramas 6, 8, 10, y 11, Serie de fotogramas 8, Anexo B), el cual adquiere vida propia; en un momento determinado, el dial del mismo comienza a girar, los números que contiene cobran también vida, moviéndose consecuentemente con voluntad propia

por toda la esfera, mientras que las manecillas también comienzan a rotar, a doblarse y a estirarse incontroladamente. Los personajes de este sueño pueden ser calificados de grotescos, ante los cuales Cenicienta reacciona con angustia mientras duerme. En el ensueño de *La amargura del general Yen* (1933) se hallan tres personajes: Megan, la soñadora, el Yen “malvado”, una caricatura grotesca del personaje real interpretado así en el sueño de la propia Megan (caricatura basada en la percepción de la mente americana sobre un general asiático de la época) (Fotogramas 5 a 7, Serie de fotogramas 17, Anexo B), y la versión más amable de Yen (Fotogramas 10 a 16, Serie de fotogramas 17, Anexo B), que, oculto tras un antifaz cuando hace su aparición, salva a Megan del Yen “malvado”, y que representa una caracterización o versión del mismo personaje más occidentalizada tanto en su comportamiento como en los rasgos y vestimenta. En *Rebeca* (1940), el único personaje real es la propia protagonista del film y de la ensoñación, a la cual no podemos ver en pantalla debido a que la secuencia está articulada mediante ocularización interna primaria. En *Recuerda* (1945), debido a la misma articulación de la ocularización del ejemplo anterior, no podemos visualizar en imagen a John

Ballantyne (excepto en la última parte de la ensoñación), personaje real, mientras que los demás se encuadrarían dentro de la categoría de oníricos, incluido el propietario de salón de juegos (Serie de fotogramas 22, Anexo B).

Un caso especial de personajes reales son aquellos fallecidos, lo que implica que vivieron en algún momento de la línea temporal de la historia de su correspondiente film. Esto es precisamente lo que ocurre en *Los olvidados* (1950), ya que todos los personajes son reales, incluido Julián, el muchacho asesinado por el Jaibo. Los personajes de la ensoñación de Laurey en *Oklahoma!* (1955) se encuadrarían dentro de la categoría de reales, incluidos los dobles bailarines de los protagonistas: en el comienzo del sueño, Laurey y Curly se ven acompañados por sus dobles físicos, en los que “delegan” momentáneamente sus roles para realizar los números de baile. En *El mensajero del miedo* (1962), los soldados, Yen Lo y los representantes comunistas son reales, pero estos dos últimos se ocultan bajo la identidad de las señoras de la Convención del Cultivo de la Hortensia, por lo cual, a estas mujeres se les podría considerar personajes oníricos, *alter ego* de los soviéticos. Mientras que el niño protagonista de la ensoñación

de *La infancia de Iván* (1962), es real, los caballos y la niña se pueden considerar oníricos. En *El discreto encanto de la burguesía* (1972), el propio soldado, Ramírez, el otro conocido y la madre del soldado pueden ser calificados de reales, pero, a diferencia del soldado que relata la historia, Ramírez y la madre perecieron en algún momento anterior al sueño.

En ocasiones, el personaje puede calificarse de real (dentro de la diégesis del film) y al mismo tiempo de literario o histórico. Hallamos ejemplos en dos películas de Truffaut. En *La noche americana* (1973), un niño deambula por la noche con un bastón caracterizado como Charlot, roba los *fotocromos* de Ciudadano Kane de un cine, y al final de la secuencia huye. Se podría considerar real si tomásemos en cuenta la teoría de que el infante es Ferrand mismo, y referencial, por representar el personaje de Charlot, propio del actor y director Charles Chaplin. En *Diario Íntimo de Adela H.* (1975), la protagonista, Adèle Hugo, es un personaje tanto real como referencial de tipo histórico, ya que Adèle fue la hija de Victor Hugo.

En los años 80 del siglo XX se hallan en las ensoñaciones de la muestra personajes oníricos que podríamos calificar de monstruosos y quiméricos, sobre todo en filmes americanos, con la popularización de las técnicas de maquillaje y de efectos especiales en la industria de Hollywood. *Un hombre lobo americano en Londres* (1981) aporta a la galería de personajes grotescos los monstruos nazis, que asesinan a David, a su familia y a Alex, la enfermera (estos últimos se clasifican como reales dentro del film); Los monstruos nazis poseen, al mismo tiempo, un carácter onírico y referencial-histórico. Desconocemos en el film la naturaleza de los monstruos, pero todo parece indicar que tiene que ver con la conversión en licántropo de David. De *Pesadilla en Elm Street* (1984) destaca el ejemplo de Freddy Krueger, resucitado a través de los sueños (por lo que, aunque sea monstruoso y esté fallecido en el momento en que se relata la historia, constituye un personaje real); el hombre-serpiente de *La gran huida* (1984), en cuyos planos se empleó una mezcla de la técnica *stop-motion* con acción real para recrear a este monstruo quimérico (personaje onírico); y el padre de Anna, personaje real, desprovisto de los ojos dentro del mundo onírico, de *La casa de papel* (1988) (Fotograma 36, Serie de fotogramas 49, Anexo B).



Todos ellos constituyen una galería de personajes dignos de investigaciones teratológicas.

De los personajes de *La ciencia del sueño* (2006) lo más destacable es que tanto Martine como Stéphane, ambos reales, actúan de manera rocambolesca y explícitamente sexual en la escena de la fotocopidora (Fotogramas 26 a 29, Serie de fotogramas 57, Anexo B). Stéphane, en un momento determinado, se da cuenta de que sus propias manos son desproporcionadas cuando está manipulando el material de la imprenta (reflejo de la falta de proporciones físicas en los sueños descritas por Hobson (1994)). En este mismo fragmento, existe un personaje netamente onírico: la “maquinilla-araña” (Fotogramas 9 a 11, Serie de fotogramas 57, Anexo B), fusión entre arácnido y una maquinilla de afeitar. *Origen* (2010) contiene en la mayoría de los sueños personajes reales, los propios soñadores, incluida Mal, la mujer fallecida de Cobb, la cual reaparece continuamente en los sueños de su marido como si fuera un espectro. Mal personifica la culpa que siente Cobb por haber introducido la idea en la mente de su esposa a través de los sueños que causaría involuntariamente su suicidio (Fotogramas 26 a 50, Serie de fotogramas 58, Anexo B).

En cambio, las “proyecciones” presentes a lo largo del film podrían considerarse creaciones propiamente oníricas. El personaje de Dolores, la esposa de Teddy Daniels de *Shutter Island* (2010), al igual que Mal, es un personaje real “revivido” en el sueño (Serie de fotogramas 59, Anexo B). El ensueño de *The Artist* (2011), en un tono cómico, presenta a personajes propios de la época de transición del cine mudo al sonoro; mientras que George Valentin, un galán del cine mudo basado ligeramente en el actor Rodolfo Valentino, es real, junto con su perro, las mujeres que ríen fuera del camerino (quienes recuerdan vagamente en lo físico a la co-protagonista, Peppy Miller) se considerarían, con base en un referente en el mundo de la vigilia, personajes oníricos (Fotogramas 10 a 14, Serie de fotogramas 60, Anexo B).

Los personajes reales dentro del sueño fílmico tienden a hallarse más en películas dramáticas, mientras que los personajes propiamente oníricos suelen situarse más en películas de corte fantástico o de ciencia ficción. Los personajes oníricos son más dados a dotárseles de un carácter físicamente grotesco.

## LOS MUERTOS REVIVEN

Una de las posibilidades de las ensoñaciones como dispositivo narrativo en el cine es el de posibilitar que personajes fallecidos en la diégesis revivan. Tal y como expresa Christopher Nolan sobre *Origen*, “la película trata de la idea de que en un sueño puedes volver a experimentar el tiempo pasado con alguien que ha fallecido y ya no está” (Bellic, 2010). Por tanto, los sueños fílmicos se presentan como un recurso ideal para “resucitar” personajes periclitados dentro del relato. Además, la razón de incluir un fallecido dentro del sueño se constituye en un vehículo ideal para expresar en pantalla determinados sentimientos de culpa experimentados por los personajes soñadores ante la muerte de un ser querido o conocido. Estos son los casos ya mencionados de Julián, el muchacho asesinado por el Jaibo en *Los olvidados* (1955), Mal en *Origen* (2010), Dolores en *Shutter Island* (2010) o la madre de Karras en *El exorcista* (1973). La resurrección del personaje fallecido incluso se envuelve en un aura sobrenatural en el caso del personaje de Freddy Krueger en *Pesadilla en Elm Street* (1984), quien busca vengar su propia

muerte causada por los padres de los jóvenes protagonistas del film.

## OTROS ROLES

Otra variante de los personajes reales dentro de los sueños fílmicos consiste en la asunción de roles diferentes a los que poseen en la vigilia. Ello implica que en su reflejo onírico se transforman tanto en su identidad como en su actitud, e incluso en su vestuario. El caso más destacado lo constituye *El mago de Oz* (1939), cuyos personajes, el hombre de hojalata, el espantapájaros, el león cobarde y la Malvada bruja del Oeste mantienen su personaje correspondiente en la vigilia: Hickory, Hunk, Zeke, y la Señorita Gulch, respectivamente. El hecho de que el espectador, y la propia niña, observen que Gulch (Fotogramas 7 y 8, Serie de fotogramas 18, Anexo B) se convierte en una bruja, contribuye a dotar de carácter extravagante y fantástico a la secuencia, y sirve para acentuar la ya de por sí naturaleza malvada de la mujer.

En otras ocasiones, el personaje soñador aparece caracterizado de forma poco habitual, llegando incluso a calificarse su aspecto de estrambótico. Es precisamente lo que sucede a Jenny en su primer ensueño tras el intento de suicidio en *Cara a Cara... al desnudo* (1976) (Serie de fotogramas 38, Anexo B), quien porta un vestido y capucha rojas, elementos que dotan de extravagancia a las imágenes a las que asistimos<sup>75</sup>. La descripción que Bergman realiza en el guión sobre el traje que porta Jenny en su sueño es el siguiente:

She's in a great hurry, but at the same time must be careful where she sets her foot, and has to hold up her long, dark, red dress, which wraps her in a rustle of flounces and lace.

She sees herself in a large mottled mirror: she is dressed for a banquet but her face is pale, almost sallow, and her eyes are feverish. Her hair is tucked into an embroidered medieval hood, which fits closely around her ears and cheeks (Bergman, 2007, p. 66).

---

<sup>75</sup> Veremos que, el vestuario, junto con la iluminación y otros elementos, forman parte de la puesta en escena, y que en ocasiones son utilizados como elementos auxiliares oníricos dentro de cada film.

Podríamos considerar este cambio de rol como una clase de personajes oníricos que mantienen fuertes lazos de aspecto y de comportamiento con sus respectivos personajes reales. Estos personajes oníricos constituirían una versión de los reales con alguna cualidad exagerada o deformada en su transición al sueño. Es lo que sucede con las ranas de la primera secuencia onírica en *El oso* (1988): éstas poseen colmillos, y parecen amenazantes (Fotogramas 8 a 13, Serie de fotogramas 48, Anexo B), pero hacen referencia a un encuentro del osezno con un anfibio en una secuencia previa. En el sueño de “El Nota” de *El gran Lebowski* (1998), Maude Lebowski aparece caracterizada como una Vikinga, y al final del mismo, los tres nihilistas, personajes reales, aparecen vestidos de rojo y persiguen protagonista portando tijeras gigantes. *Los Sueños de Akira Kurosawa* (1990) presenta a los espíritus de los melocotoneros, talados por los familiares del protagonista, caracterizados como personajes del día de las muñecas. Al final de la secuencia onírica, los espíritus vuelven a su forma original antes de la tala: melocotoneros en flor (Serie de fotogramas 50, Anexo B). En *Origen* (2010), Eames se caracteriza a sí mismo como una atractiva mujer rubia que roba la cartera a Robert Fischer en el bar, como parte de la estrategia de Cobb

para llevar a cabo el plan de engaño al empresario. En *Paprika, detective de los sueños* (2006), en un punto determinado del Fragmento de Contenido Onírico, el detective Kanakawa y Paprika saltan entre espacios basados en conocidos filmes, asumiendo en cada salto momentáneamente los roles de los personajes de estos, como por ejemplo los propios personajes de *Tarzán de la selva* (Fotogramas 16 a 25, Serie de fotogramas 56, Anexo B).

En ocasiones, esta transposición de roles también lleva a los personajes reales, y sobre todo a los soñadores, a convertirse en objetos o seres no humanos, como le sucede a Guido, que se convierte en una cometa en su propio sueño en *Ocho y medio* (Serie de fotogramas 31, Anexo B). En *El chico*, los principales personajes asumen roles de ángeles en la ciudad celestial. En *Cenicienta* (1914) los hombres bajos, personajes que poseen una existencia real en el relato y a los cuales podemos ver en una secuencia previa como compinches de la adivina, adquieren el papel onírico de autómatas de un reloj.

Ejemplos destacados de personajes oníricos *aparecen* en *Le cauchemar* (1896); los gnomos en *Le rêve du maître de ballet* (1903); y en *El último* (1924), los personajes que se muestran incapaces de bajar el baúl del coche (que se asemejan llamativamente al Nosferatu de Murnau). Otros personajes oníricos serían la radio parlante de *La casa de papel* (1988); en *El gran Lebowski* (1998), las bailarinas; y en *Origen* (2010), las proyecciones.

Un caso especial es el personaje onírico del hombre sin rostro. Éste aparece en *Recuerda* (1945) y *Fresas Salvajes* (1957), aparece el personaje de hombres sin rostro (Fotogramas 15 y 16, Serie de fotogramas 26, Anexo B).

#### 4.2.1.3.1.2 Los personajes referenciales: históricos, míticos o alegóricos

Dentro de la categoría de personajes referenciales se hallan los históricos, míticos o religiosos, y alegóricos o literarios.

En *The Sculptor's Nightmare* (1908) aparecen cuatro personajes históricos, entre ellos Theodor Roosevelt, quien sería finalmente el presidente de los Estados Unidos hasta 1909, plasmados en los bustos que aparecen a lo largo del sueño del escultor (Serie de fotogramas 7, Anexo B). Las otras esculturas están basadas en los tres candidatos a la presidencia de Estados Unidos del momento, los republicanos Charles W. Fairbanks y William Howard Taft, y el demócrata William Jennings Bryan. *El moderno Sherlock Holmes* (1924), evidentemente, hace referencia al personaje literario de Sherlock Holmes, el famoso detective creado por Arthur Conan Doyle. En *Cabiria* (1914) la soñadora es Sophonisba, hija de Asdrúbal, general del imperio cartaginés.

La representación de personajes pertenecientes a la esfera de lo mítico o de la religión es empleada frecuentemente en los sueños

cinematográficos: por ejemplo, Moloch, quien constituye una *divinidad* fenicia, cartaginesa y siria de Cabiria (1914), relacionada con el culto a Baal.

La representación del tipo de personaje referencial más común recae en figuras relacionadas con las principales religiones abrahámicas, y más concretamente con el cristianismo: en *El Chico* (1921) aparecen ángeles, diablos, y San Pedro, quien custodia las puertas del cielo. El ejemplo más notable de la muestra en el que se representa el diablo es *El exorcista* (1973), cuyo personaje demoníaco, Pazuzu, juega un papel fundamental en el filme, y mientras éste constituye la representación, en la mitología mesopotámica, del rey de los demonios (Fotograma 9, Serie de fotogramas 34, Anexo B), en la película, se relaciona de algún modo con la figura del diablo según la concepción de la tradición cristiana. Del mismo modo, en los ensueños de *El príncipe de las tinieblas* (1987), una figura identificable con el diablo aparece a contraluz emergiendo de la iglesia en donde tienen lugar la mayor parte de los acontecimientos del film (Serie de fotogramas 47, Anexo B). Sin embargo, el ejemplo más temprano de la representación del diablo lo hallamos en *Dream of*

a *Rarebit Fiend* (1906): en este caso, son tres pequeños diablos (niños caracterizados como tales) que salen de un utensilio similar a un cazo para la *fondue*<sup>76</sup> quienes perturban el sueño del protagonista (Fotograma 3, Serie de fotogramas 6, Anexo B). En el ensueño de *Misterios de un alma* (1926), aparece una representación en miniatura y piedra de una deidad india dentro de un templete (Fotograma 14, Serie de fotogramas 15, Anexo B). Dicha representación está basada en un ídolo indio regalo de Hans, el primo de su mujer.

En cuanto a los personajes de carácter histórico que aparecen en los sueños de la muestra, destacamos el *daimyo* Takeda Shingen, de *Kagemusha, la sombra del guerrero* (1980), los monstruos nazis<sup>77</sup> de *Un hombre lobo americano en Londres* (1981) (Serie

de fotogramas 42, Anexo B), o Saddam Hussein en *El gran Lebowski* (1998).

Como ejemplos de personajes alegóricos o literarios, destacamos el caso del sueño de Krimilda de *Los Nibelungos - 1ª parte: La muerte de Sigfrido* (1924), en el cual aparecen personajes alegóricos: un halcón, y dos águilas<sup>78</sup>. El halcón se representa en blanco, y las águilas se representan en negro (Serie de fotogramas 12, Anexo B). En el ensueño de *Vampyr* (1932) aparece un esqueleto portando en su mano el frasco de veneno, en clara alusión a la alegoría de la muerte según la representación dentro de la tradición occidental, quien puede

<sup>76</sup> *Rarebit* es una receta de origen galés (Denominada en inglés *Welsh Rarebit*) que consiste básicamente en pan con queso fundido (aunque se pueden incluir otros ingredientes), y tiene fama de ser bastante indigesto. En la serie de comics homónima en la que está basado el cortometraje, el elemento en común a lo largo de los distintos episodios son personajes que sufren sendas pesadillas a causa de la indigestión que produce dicha receta.

<sup>77</sup> Como habíamos comentado anteriormente, estos también se calificarían de oníricos.

<sup>78</sup> Sabemos que se trata de un halcón y dos águilas por el texto original anónimo de *El cantar de Los Nibelungos*. En el sueño del film de Lang, el halcón blanco representa a Sigfrido, que será destruida por las dos aves oscuras, las águilas que representan a Krimilda y Hagen de Troje. El sueño aparece en el texto mencionado en el primer canto: "Rodeada de este esplendor soñó Krimilda, una vez, que había amaestrado un halcón, animal hermoso y salvaje, y hubo de ver cómo dos águilas se lo despedazaban. Pensó entonces que nada le causaría tanto dolor en este mundo. (...) Este sueño se lo contó a su madre Ute, que no supo dar mejor razón a la tierna doncella que ésta: •Ese halcón que amaestras es un noble caballero; si Dios no lo protege, será inevitable que lo pierdas pronto»" (Lorenzo, 2011).

tratarse de la bruja vampiro a la que hace referencia el título, Margarite Chopin, con lo cual sería al mismo tiempo un personaje real (Serie de fotogramas 16, Anexo B). En una variante del mismo tema, destacamos el ejemplo, antes señalado, del juez perteneciente al sueño de *El desconocido del tercer piso* (1940), quien, cuando dicta sentencia de la pena capital para el Mike Ward, se convierte en una estatua, la cual es el resultado de una fusión grotesca de las personificaciones alegóricas de la Justicia, denominada *Dama de la Justicia* (Wikipedia, s.f.), y la Muerte, ya que la escultura porta en una mano una balanza (la Justicia), y en la otra una guadaña<sup>79</sup> (la Muerte) (Fotograma 19, Serie de fotogramas 19, Anexo B).

#### 4.2.1.3.2 Discontinuidades en personajes

Otra de las características formales que se habían propuesto como pertinentes de los sueños desde el punto de vista de lo formal es la mutabilidad de los personajes en los ensueños que experimentamos (Hobson, 1994, p. 239). Esta falta de

<sup>79</sup> La Dama de la Justicia porta una balanza en una mano, y en la otra, una espada. En la personificación comentada del film de Ingster, la estatua porta una balanza y una guadaña.

permanencia se refleja también, recordamos, en el espacio y el tiempo oníricos. Definimos *discontinuidad* del personaje como “aquella ausencia de constancia de uno o varios personajes durante un sueño fílmico, materializada en el cambio por otro o desaparición del mismo”.

El resultado expuesto en el cronograma número 6 (Fig. A6, Anexo A) indica de que la discontinuidad en al menos un personaje aparece en un 36,67% de los ensueños que componen la muestra, y se produce más frecuentemente desde 1933 hasta 2011 intermitentemente.

Los ejemplos más llamativos son *El sueño de un maestro de ballet* (1903) y *El mensajero del miedo* (1960). En *Le cauchemar* (1896) Méliès experimentaba con la *sustitución por parada* para expresar la discontinuidad cinematográficamente, y en el metraje observamos que la mujer se convierte en *Pierrot*<sup>80</sup>, y después en un cantante de *Minstrel*. Éste último desaparece, al tiempo que el decorado se transforma en un balcón con vistas al firmamento

<sup>80</sup> Como ya habíamos indicado, es un personaje de la *Commedia dell'Arte*.

nocturno de luna llena. Entonces la luna se “acerca” al balcón transformada una cara antropomorfa grotesca que le intenta tragar, pero el soñador lucha y devuelve a la luna a su lugar en el espacio celeste. Antes de que el ensueño finalice, vuelven a hacer su aparición los tres personajes mencionados anteriormente, pero esta vez al mismo tiempo. En *Le Rêve du maître de ballet* sucede algo similar a lo descrito en el ejemplo anterior (Serie de fotogramas 4, Anexo B).

En otras ocasiones, esta discontinuidad, como hemos visto, se produce cuando los personajes adoptan, durante el transcurso del ensueño, otros roles. Nos referimos a la adopción del *alter ego* onírico, hecho que hemos comentado en un epígrafe anterior. Por ejemplo, en *El moderno Sherlock Holmes* (1924), el proyccionista se convierte en el protagonista de la película proyectada (Serie de fotogramas 14, Anexo B). De la misma forma, esto mismo sucede a varios personajes de *El mago de Oz* (1939); por ejemplo, cuando Miss Gulch se transforma en la Malvada Bruja del Oeste (Fotogramas 7 y 8, Serie de fotogramas 18, Anexo B). Sin embargo, el caso más evidente relacionado con esta cuestión lo hallamos en un film de la muestra de 1960, *El*

*mensajero del miedo* (1962), en cuya secuencia onírica analizada se observa un intercambio entre personajes y lugares pertenecientes a los del recuerdo real (el espacio con el graderío donde se efectúa la demostración de la efectividad de la hipnosis a la que han sido sometidos los soldados) y a los del recuerdo inducido por hipnosis (el hotel de convenciones y las señoras de la Asociación de New Hampshire del Cultivo de la Hortensia, quienes constituyen las identidades bajo las que la hipnosis oculta a los comunistas). Es destacable el hecho de que, a diferencia de los ensueños comentados de los filmes de Méliès, dichos cambios no se realizan sobre el mismo tamaño de plano y orientación de la cámara, sino que las mutaciones de espacios y personajes están articuladas mediante una planificación propia del discurso clásico, mediante un uso inteligente del montaje de imagen y del diálogo, y de la ruptura intencionada y estudiada del *raccord*. Otros ejemplos de discontinuidades que implican un *alter ego* onírico lo hallamos en los sueños de *Historia de un detective* (1944, ya que en este caso Moose Malloy se transmuta en el médico que persigue a Marlowe con la jeringa en la mano (Fotogramas 8 a 10, Serie de fotogramas 21, Anexo B)), y en *Paprika, detective de los sueños* (2006), donde la propia Paprika constituye la identidad



onírica bajo la que se oculta la doctora Chiba Atsuko. En *Origen* (2010), en una secuencia onírica no recogida en la muestra, Eames se oculta bajo la apariencia de una mujer rubia dentro del plan urdido para engañar a Robert Fischer.

También la discontinuidad se puede expresar a través del cambio de edad casi repentino de los personajes. Ello se observa en *La ciudad de los niños perdidos* (1995) la ruptura de la continuidad de las edades de Krank, que se convierte en un niño, y de Miette, quien se va convirtiendo progresivamente en una anciana (Fotogramas 27 a 45, Serie de fotogramas 53, Anexo B).

Objetos inanimados pueden revelarse como espíritus de unos árboles, tal y como sucede en *Los Sueños de Akira Kurosawa* (1990). Los duraznos se convierten en personajes humanizados, espíritus de los mismos, basados en el *Hina Matsuri*, el Festival del día de las muñecas, celebración relacionada en realidad con los cerezos japoneses en vez de duraznos (Richie, 1998, p. 220). Otra variante de la ruptura del *raccord* de personaje sería aquella en el que el personaje real se transmuta en una alegoría, justo como sucede en el juez que se convierte en una fusión de las

alegorías de la justicia y la muerte, en *El desconocido del tercer piso* (1940) (Fotograma 19, Serie de fotogramas 19, Anexo B).

Formando otra categoría más, podemos mencionar aquellos casos en que un objeto se convierte en un personaje, o al menos en parte de él, como por ejemplo en *La caída de la casa Usher* (1960), cuando Philip Winthrop sostiene una pala que repentinamente se transforma en un brazo descarnado (Fotogramas 12 y 13, Serie de fotogramas 28, Anexo B).

La desaparición súbita del personaje constituye una de las formas de discontinuidad más empleada en los sueños cinematográficos. Por ejemplo, en *La amargura del general Yen* (1933), la versión occidentalizada de Yen, cuyo rostro se oculta en un primer momento bajo un antifaz, salva a la protagonista del general Yen malvado estampándole contra la pared, y éste desaparece mágicamente de la pantalla, efecto realizado mediante una *parada por sustitución* (Fotogramas 11 y 12, Serie de fotogramas 17, Anexo B). En *El discreto encanto de la burguesía* (1972), la madre del soldado que relata el sueño desaparece en un momento dado (Fotogramas 9 a 12, Serie de fotogramas 32,

Anexo B). En *El Espejo* (1975), la madre de Ignat se desvanece, justo cuando empieza a derrumbarse el techo de la habitación (Fotogramas 8 y 9, Serie de fotogramas 36, Anexo B). La desaparición súbita también se produce en el personaje de Takeda Shingen en *Kagemusha* (Fotogramas 13 a 16, Serie de fotogramas 40, Anexo B).

Existe otro tipo más de discontinuidad relacionada con el movimiento del personaje. Si un personaje desaparece por un lado del cuadro, para aparecer después dentro del mismo en otro lugar del espacio, tendrá, para que sea verosímil, que tardar un tiempo oportuno, para que el espectador acepte como verosímil dicha salida y entrada del personaje. Sin embargo, esta regla se rompe en *Sacrificio* (1986); la discontinuidad se plasma en el sueño cuando se observa a Alexander situado en un interior sentado sobre una silla, y en el mismo plano, mediante un travelling, la cámara se acerca a la ventana y, acto seguido, podemos observar a Alexander a través de ella, en un momento inesperado debido a lo inmediato de la salida de plano del protagonista en el interior y su aparición en el exterior (Fotogramas 5 y 6, Serie de fotogramas 46, Anexo B). Este tipo

de discontinuidades constituye uno de los componentes estilísticos propios de la obra de Andréi Tarkovski.

Uno de los recursos más empleados para denotar discontinuidad onírica se materializa en forma de multiplicación numérica de personajes, como es el caso de los gnomos en *La légende de Rip Van Winkle* (1905) y del propio detective Kanawaka en *Paprika, detective de los sueños* (2006) (Fotogramas 15 y 16, Serie de fotogramas 56, Anexo B). En *The Artist* (2011), al final del sueño George Valentin, ya que una vez que sale fuera del camerino observa como el número de mujeres que ríen crece exponencialmente (Fotogramas 9 a 14, Serie de fotogramas 60, Anexo B).

#### 4.2.1.3.3 Los personajes con capacidades sobrehumanas

Los personajes de los ensueños en de la gran pantalla, de manera análoga a lo que enunciaba Hobson (1994) sobre los soñadores, son, en ocasiones, capaces de realizar acciones

imposibles en el mundo de la vigilia<sup>81</sup>, en el cual se encuentran restringidos debido a las limitaciones de las leyes físicas: levantar objetos muy pesados, sobrevolar ciudades, etc. Según indican los resultados, esta clase de personajes no se hallan de forma habitual en la muestra, ya que, según el cronograma número 6 (Fig. A6, Anexo A), hemos calculado que se produce en un 20% de los sueños, con mayor frecuencia en la horquilla temporal comprendida entre 1921 y 1939, y también entre 1998 y 2006.

La fuerza sobrehumana y las capacidades que desafían las leyes de la física aparecen, si tenemos en cuenta la muestra, por primera vez en *El último* (1926), cuyo ejemplo comentaremos unas líneas más abajo. Los personajes con poderes que desafían las leyes de la física se hallan sobre todo en sueños fílmicos de los años 80 y 90 en películas estadounidenses, coincidiendo con el avance tecnológico de los efectos especiales a la hora de representar estos actos fuera de toda ley de la física. El ejemplo

---

<sup>81</sup> Es evidente que pueden existir filmes de corte fantástico o similar en que los personajes poseen estas características (por ejemplo, superhéroes, etc.). En esta muestra no se ha considerado ninguna película de este tipo, sino solamente aquellas en que en la vigilia las capacidades de los personajes, y su mundo, se encuentran restringidas por las propias leyes de la física.

más temprano de la muestra lo encontramos en *Dream of a Rarebit Fiend* (1906): el protagonista vuela a través de la ciudad (en la cama sobre la que se halla). De forma similar, al comprar las alas de ángel, el protagonista de *El chico* (1921) puede alzar el vuelo. En un ejemplo comentado anteriormente, en *El último* (1924), el portero es capaz de levantar un enorme baúl con una sola mano y sostenerlo mientras que otros siete personajes que previamente habían intentado bajarlo del coche son incapaces de levantarlo siquiera (Fotograma 5, Serie de fotogramas 13, Anexo B). En *La amargura del general Yen* (1933), el “héroe” salvador de Megan derriba de un puñetazo a la versión malvada de Yen, lanzándolo contra la pared hasta que se estrella contra ésta, y el hombre desaparece (Fotograma 11, Serie de fotogramas 17, Anexo B). En *El mago de Oz* (1939), Dorothy se halla en el interior de la casa, la cual vuela a través del interior del tornado a causa de la fuerza del mismo. En la secuencia podemos distinguir, a través de la ventana, a varios personajes volando descontroladamente: los animales de una granja, una anciana en una mecedora, y a la señorita Gulch en su bicicleta, que, en ese momento se convierte o se revela como la Malvada bruja del Oeste (Fotogramas 7 y 8, Serie de fotogramas 18, Anexo B). En

*El oso* (1988), las ranas tienen una capacidad de saltar y mantener el vuelo, asemejándose en su forma a murciélagos o a vampiros, inherente a su monstruosidad. El detective Kanakawa de *Paprika, detective de los sueños* (2006), junto con la propia Paprika, son capaces de volar a través de la selva, colgados de una liana. También en este mismo film, Paprika destroza una guitarra en la cabeza de uno de los antagonistas oníricos aparentemente sin mucho esfuerzo (Serie de fotogramas 56, Anexo B). En *La ciencia del sueño* (2006), Stéphane sobrevuela su propia versión onírica de París (Fotogramas 34 a 44, Serie de fotogramas 57, Anexo B). El uso más poético de la ingravidez onírica, sin embargo, lo hallamos en *De la vida de las marionetas* (1980), al describirse el propio Peter Egerman en “constante estado de flotación” dentro del sueño.

#### 4.2.1.3.4 Los personajes que acosan al soñador

Otra variante de personajes dentro los sueños cinematográficos la forman los personajes acosadores. Suelen constituir expresiones de sentimiento de culpa y miedo de los propios personajes soñadores, y habitualmente se presentan en representaciones

fílmicas de pesadillas. Los personajes acosadores suelen adoptar una actitud amenazante contra el soñador, y poseen el rol de antagonistas, contra los cuales el personaje que sueña puede adoptar dos actitudes: huida o enfrentamiento.

Algunos ejemplos son Minstrel y Pierrot de *Le cauchemar* (1896) (Serie de fotogramas 1, Anexo B); Henry Faber en *Hasta el fin del mundo* (1991); las proyecciones y la propia Mal, esposa fallecida de Cobb en *Origen* (2010); los personajes que acosan al Detective Konakawa en *Paprika, detective de los sueños* (2006); el general Yen “malvado” en *La amargura del general Yen* (1933); los invitados de *El padre de la novia* (1950); Freddy Krueger de *Pesadilla en Elm Street* (1984) (Fotogramas 34 a 38, Serie de fotogramas 44, Anexo B); el hombre serpiente de *La gran huida* (1984) (Fotogramas 18 a 26, Serie de fotogramas 45, Anexo B); y los tres nihilistas vestidos de rojo de *El gran Lebowski* (1998) (Fotogramas 28, Serie de fotogramas 55, Anexo B) constituyen algunos de los ejemplos de este tipo de personajes.

#### 4.2.1.4 Acciones

Por último, estudiamos el cuarto elemento que compone la historia del relato fílmico-onírico: las acciones. Los sucesos y acontecimientos están relacionados con los temas contenidos en los sueños cinematográficos. Halpern (2003, pp. 114 y ss.) Enumera algunos de los temas más comunes representados en la actividad onírica fílmica: *sexo y muerte*; *sexo con el diablo y entidades similares* (por ejemplo, *Pesadilla en Elm Street*) y la *aproximación de la muerte* (Isak Borg en *Fresas salvajes*).

Sin embargo, existen otras cuestiones presentes en las pesadillas plasmadas fílmicamente: “Nightmares on film usually resolve around themes of vulnerability, insecurity, powerlessness, or loss of control. Frightening scenes from a character’s waking life are transformed into frightening symbols when he or she dreams” (Halpern, 2003, p. 128). Así, los sueños, desde la perspectiva de las acciones, son un recurso ideal para plantear y resolver problemas del inconsciente del protagonista, además de mostrar sus miedos, etc.

Estudiar las acciones como componente del plano del contenido del relato fílmico en los sueños supone un problema, ya que no existen elementos claros y definidos para clasificar una determinada acción como tal, quedando siempre a merced de criterios subjetivos. Hemos considerado de la clasificación de García Jiménez únicamente las siguientes características: *acción*, *no acción*, y *pasión*.

En la mayor parte de los sueños predominan tanto la acción como la pasión. Ésta última puede ser interpretada como la expresión de sus miedos inconscientes, o de la expresión de la resolución de los problemas que atormentan o suelen atormentar a los personajes soñadores.

Tomamos elementos de esta taxonomía para exponer la nuestra:

- La acción: sucesos y acontecimientos que suceden en torno a los personajes o provocados por los personajes mismos, externos a ellos.
- No acción: *Ausencia de acción y pasión*. Al contrario, *no existe acción ni pasión*.

- Pasión: *la acción es interna, e involucra pensamientos y sentimientos de los personajes.*

En relación con las acciones, es destacable el hecho de que las secuencias oníricas habitualmente posean una estructura análoga a la de los relatos fílmicos inscritos dentro del paradigma de la narrativa clásica, es decir, que posean un planteamiento, un nudo, y un desenlace. Los sueños comienzan con personajes y acciones poco relevantes en el mismo, para después plantearse un nudo (una persecución, un encuentro inesperado, etc.), para finalmente terminar con un desenlace, el cual suele ser enormemente chocante y fuera de lo común (el desmoronamiento del espacio onírico, como sucede en ocasiones al final de *Origen* (2010), Freddy Krueger matando a sus víctimas cruelmente, etc.).

En algunas ensoñaciones fílmicas predomina uno de los tres tipos de acciones, aunque lo habitual es que contengan los tres. Puede darse el caso de que, debido a la extensa duración de algunos ensueños, prime por ejemplo la acción en un momento determinado y la pasión en otro. Sin embargo, aunque creemos que un análisis pormenorizado de esta cuestión conllevaría todo

un trabajo de investigación aparte, esto no impide analizar algunos ejemplos más destacados de la muestra.

#### 4.2.1.4.1 Acción

El ejemplo más inmediato de acción se expresa mediante la violencia: huidas, peleas, asesinatos... por ejemplo, las luchas acaecidas en *Le cauchemar* (1896), con las que, no olvidemos, Méliès intentaba asombrar al espectador, según recuerda Iglesias Simón (2007). Los acontecimientos y acciones de las secuencias oníricas de *La noche americana* (1973) (el robo de las fotocromos por parte del niño), de *La gran huida* (1984) (la huida de los protagonistas y la posterior lucha final contra el hombre serpiente) y de *Origen* (2010) constituirían ejemplos destacables de acción. En *Kagemusha, la sombra del guerrero* (1980) predominaría la acción, ya que Kagemusha trata de escapar de Takeda Shingen; y la pasión, el temor de Kagemusha hacia el *daimyo*. En *Pesadilla en Elm Street* (1984), se hallan tanto acción (en las persecuciones de Freddy Krueger a sus víctimas y posterior asesinato de estas) como pasión (tanto en el odio de Krueger como en el miedo

experimentado por los asesinados). En el sueño de *Hasta el fin del mundo* (1991) la pasión se expresa en cuando Henry Farber parece perseguir y atrapar a alguien (¿el soñador quizás, al que desconocemos?). En *Origen* (2010), la trama de una película se basa en el género *heist*<sup>82</sup>, por lo que predomina la acción.

#### 4.2.1.4.2 Inacción

Ésta es la característica principal que predomina en películas en las que los sueños no son narrativos. La inacción puede constituir un vehículo para provocar en el espectador inquietud ante lo que está observando en pantalla. Es precisamente lo que ocurre al comienzo de *Ocho y medio* (1962): una autopista repleta de coches, encerrados en un gigantesco atasco, escenario dentro del cual, sorprendentemente, reina el silencio. Los conductores se encuentran inmóviles, como por ejemplo se observa en el interior del autobús abarrotado. El sueño de *Stalker* (1979) destaca porque precisamente en él no se halla acción ni pasión; la puesta en escena se articula mediante diversos objetos que flotan en el

agua, mientras la voz *en off*, perteneciente a la mujer del *Stalker* recita versículos del Apocalipsis bíblico. La *no* acción también reina en la totalidad del sueño de otra película de Tarkovski, *Nostalgia* (1983). Otro ejemplo de inacción lo constituye el ensueño en *De la vida de las marionetas* (1980).

#### 4.2.1.4.3 Pasión

La tercera característica de las acciones se materializa a través de sentimientos y emociones que surgen de los propios personajes oníricos, normalmente de los propios soñadores, expresados a través de la ansiedad, el miedo, la felicidad, etc. El soñador es mostrado a veces dentro del sueño sufriendo las reacciones ante lo que vive mientras duerme, para exponer ante el espectador lo que siente. En otras ocasiones, bastará con intercalar planos de la vigilia para dar a conocer las emociones que éste experimenta. Ello también permite ofrecer información sobre lo que el sueño significa para dicho personaje.

Los ejemplos más destacados son la angustia del protagonista del sueño en *Le cauchemar* (1896); felicidad en *Let Me Dream Again*

---

<sup>82</sup> Variante del cine de crimen, consistente en la organización y ejecución de un gran robo a una institución financiera, por ejemplo, un banco.

(1900), ejemplo de sueño fílmico en el que prima la pasión, puesto que ambos personajes se divierten. En *Diario Íntimo de Adela H.* (1975) la protagonista sufre la sensación de ahogo en el océano. Por lo tanto, se hallan sentimientos de pasión y ansiedad, similares a los que Jenny experimenta durante las secuencias oníricas de *Cara a Cara... al desnudo* (1976); terror por parte del protagonista de *Kagemusha* (1980); en *De la vida de las marionetas* (1980) destaca también la pasión, expresada en la risa de Katerina, en los deseos de asesinato, la furia y terror de Peter y, en la propia sensualidad que emana el propio ensueño.

Existe una fuerte influencia psicoanalítica en la concepción que de los sueños tienen los autores cinematográficos a la hora de trasladarlos a la gran pantalla. Éstos se suelen usar como dispositivo narrativo para proporcionar al espectador información acerca de los miedos y traumas del personaje soñador (y con ello compartimos la opinión de Halpern (2003)). En *Origen* (2010), al final del filme, conocemos las razones de la reaparición continua de Mal en los ensueños de su marido Cobb: el protagonista puso a rotar involuntariamente el tótem dentro de la caja fuerte de la casa de la infancia de Mal en la Ciudad Limbo, con el objetivo de

volver ambos a la realidad, lo que provocó involuntariamente la muerte de la mujer al creer ésta que, una vez despiertos, todavía se hallaban dormidos, y que la única forma de despertar era muriendo (ya que la premisa para despertar dentro de los sueños inducidos mediante la máquina PASIV es morir dentro de los mismos<sup>83</sup>). Las apariciones oníricas de Mal constituyen la expresión, en este caso, de la culpa de Cobb por la muerte de su esposa. Dicho sentimiento de culpa, además, impide realizar a Cobb su trabajo de “extractor” a través de los sueños lúcidos, ya que un extractor necesita estabilidad emocional, algo que Cobb no consigue debido a las continuas irrupciones de Mal en los sueños del protagonista (Bulkeley y Welt, 2014, p. 156).

Los personajes soñadores suelen expresar exageradamente sus reacciones en los sueños, en concordancia con lo que Hobson

---

<sup>83</sup> Idéntico concepto se halla en *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997). Como asegura Chicharro Merayo sobre el personaje de Eduardo Noriega en el film, “el protagonista desea recuperar una vida “real”, para lo que debe morir y matar así su sueño. La historia se resuelve con una última escena con claras resonancias de *Vertigo*. Cesar cae desde una azotea y muere en su sueño” (Chicharro Merayo, 2009, p. 13).



(1994) expone como una de las características de los ensueños, en los que se producen una *intensificación de la emoción*.

#### 4.2.1.5 Conclusiones generales de la historia narrativa en la representación fílmica de los sueños

Los componentes del plano de la expresión, como ya hemos explicado, se caracterizan de manera peculiar a la hora de plasmar los sueños fílmicamente.

Los *espacios* oníricos se clasifican formalmente dependiendo del criterio elegido. En primer lugar, estos pueden ser tanto figurativos como abstractos, siendo estos últimos propios de los sueños fílmicos. En ocasiones, estos espacios se disponen de forma que podríamos calificar de absurda, ilógica o poco real respecto a los representados en la vigilia. También se puede producir una ruptura espacial, que, en ocasiones, puede ir acompañada de ruptura temporal, de personajes y de acción.

En cuanto al *tiempo onírico*, la representación ofrece formas muy variadas, teniendo en cuenta los criterios estudiados: la

*permanencia* y el *continuum temporal*. El tiempo indefinido, que se puede plasmar tanto como atemporalidad como ambigüedad temporal, se erige como propio de los sueños fílmicos, aunque su empleo se halla restringido. La *noche*, aunque se encuentra asociada en principio al mismo sueño, no es representada habitualmente según la muestra.

En el ámbito de los *personajes*, abundan tanto los reales, que pertenecen al ámbito de la vigilia, como los oníricos, que son producto de la mente de los personajes soñadores. Los mismos personajes pueden interpretar diferentes roles entre los que tienen asignados en la vigilia y en el sueño.

En lo referente a las *acciones*, predominan tanto la *acción* como la *pasión*. Ésta última se materializa en la expresión de miedos, temores y preocupaciones. Los personajes soñadores suelen reaccionar exageradamente en las secuencias oníricas, por lo que la pasión constituye un elemento de las acciones extremadamente importante dentro de dichas secuencias.

### 4.2.2 La representación onírica y el plano de la expresión

En este epígrafe abordaremos la cuestión del *cómo* de la representación fílmica de los ensueños. El *cómo*, recordamos, tiene relación con el discurso, es decir, el plano de la expresión, y en la representación de los ensueños se constituye a través de los siguientes elementos pertinentes:

- La forma de representación del sueño: concierne tanto al tipo de inserción del sueño como a la clase de representación onírica según el método de inserción del sueño, como quien sea el sujeto de la enunciación.
- La iluminación dentro del ensueño.
- El espacio del discurso: focalización y ocularización.
- El tiempo del discurso: orden, velocidad mecánica del plano (duración), y frecuencia.
- El montaje durante los ensueños. Centrándonos en el estudio de las transiciones usadas tanto en el montaje intraonírico como en el extraonírico.

- Tratamiento de la imagen y del sonido. A su vez, este tratamiento puede ser visual o sonoro.

Una vez expuestos los elementos considerados pertinentes en la representación de los sueños dentro del discurso fílmico, pasaremos a intentar caracterizar, a través de la muestra, este tipo de representación mental de los personajes desde el punto de vista del discurso o plano de la expresión.

#### 4.2.2.1 Sobre la forma de representación del sueño

En este punto consideramos dos tipos de representación del sueño:

- Tipo de representación onírica según el método de inserción del sueño.
- Tipo de representación onírica según la articulación de los sujetos del enunciado.

##### 4.2.2.1.1 Tipo de representación onírica según el modo de inserción del sueño

El cinematógrafo, en sus comienzos, había heredado recursos y códigos propios tanto de la linterna mágica como del teatro decimonónico, lo que influyó de manera notable en la forma en que los pioneros del cine plasmaban las subjetividades de los personajes: pensamientos, sueños y fantasías diurnas de los mismos. Así pues, como habíamos expuesto en el *Marco teórico*, a lo largo de la historia del cine se han dado básicamente dos tipos de representación de la vida interior de los personajes, según el modo de inserción del sueño dentro del film: en el mismo plano, usualmente al lado del soñador mediante globos, cuadros, sobreimpresiones, etc.; o mediante el empleo de un bloque diferenciado de dicho plano insertado mediante cualquier otro de transición.

Además de estas dos opciones, nosotros hemos considerado que se hallan otras dos versiones o variantes, lo que suman en total cuatro maneras diferentes de representar las ensoñaciones dentro de los filmes:

- La primera forma, la más habitual dentro de historia del cine, consiste en introducir<sup>84</sup> el sueño mediante una transición de montaje, por ejemplo, corte o encadenado, que da paso a la “secuencia” que muestra el ensueño. Nos referimos a la secuencia onírica clásica.
- La segunda, en la que no se halla ningún tipo de transición de imagen que dé paso al tipo anteriormente señalado, la secuencia onírica, la entrada del sueño se articula mediante el empleo de algún tipo de efecto de puesta en escena, como por ejemplo cambios de iluminación, como señal hacia el espectador del paso de la vigilia al sueño en el film. En este segundo caso suelen coincidir el espacio de la vigilia y el del ensueño.
- La tercera opción, como acabamos de mencionar, se daba más frecuentemente en los primeros años del cinematógrafo: se incrustaba el sueño sobreimpresionado cerca del soñador, u ocupando la totalidad del plano sobre el mismo soñador. Lo denominaremos *sueño sobreimpresionado*.

---

<sup>84</sup> Tomaremos como referencia la entrada a la secuencia onírica, y no la salida o final de la misma.

- También podríamos tener en cuenta un cuarto tipo de representación onírica, más relacionado con el plano del contenido que con el plano de la expresión: introducir el sueño mediante aparatos electrónicos que son capaces de grabar los ensueños.

Derivados de la clasificación anterior, para realizar el análisis cuantitativo hemos establecido cuatro tipos fundamentales de sueños desde el punto de vista de la técnica de inclusión de los mismos en cada obra fílmica:

- a) Secuencia onírica introducida mediante transición de imagen o *Secuencia onírica clásica*.
- b) *Secuencia onírica introducida sin transición de imagen*, introducida mediante cualquier otra clase de *indicador fílmico-onírico*.
- c) *Viñeta o sobreimpresión*, o sueño ubicado en el mismo espacio previo de la vigilia.
- d) *Representación articulada mediante dispositivo electrónico grabador* - reproductor de ensoñaciones.

Una vez realizado el análisis cuantitativo sobre esta cuestión, los datos que arroja el cronograma número 7 (Fig. A7, Anexo A) determinan que:

- a) La secuencia onírica clásica aparece en un 86,67% de la muestra analizada, y se encuentra con mayor frecuencia entre 1915 y 2011.
- b) La secuencia onírica sin transiciones se halla en un 15%, entre 1896 y 1950.
- c) La representación que se sobreimpresiona en el mismo plano del soñador durmiendo se produce en un 11,67%, fundamentalmente desde 1896 hasta 1914, y posteriormente muy intermitentemente.
- d) El sueño representado mediante un dispositivo electrónico aparece en un 3,33%, y se da en 1991 con *Hasta el fin del mundo* y 2006, con *Paprika, detective de los sueños*.

Según podemos inferir a partir de los datos analizados, hasta 1920 era frecuente representar el ensueño mediante sobreimpresiones en el mismo plano del personaje que se halla durmiendo. Desde 1920 hasta nuestros días, la forma más

común, en línea con las bases del discurso clásico, es representar el sueño mediante la secuencia onírica, secuencia que reproduce la subjetividad del personaje soñador y que se encuentra introducida mediante algún tipo de transición. Sería, con la llegada de las nuevas tecnologías, a finales del siglo XX cuando la propia representación onírica aparecería como un elemento más del relato, mostrado a través de pantallas de equipos informáticos que reproducen los sueños experimentados por los personajes. En realidad, el ejemplo más antiguo de grabación onírica que hemos encontrado se halla en la película *Mundo Futuro* (*Futureworld*, Richard T. Heffron, 1976), en la cual se da cuenta de una máquina que graba ensueños, aparato que constituye una curiosidad del parque de atracciones futurista mostrado en el largometraje.

Pasaremos a continuación a desarrollar y comentar las peculiaridades de cada una de las formas de representación onírica:

- a) *La secuencia onírica clásica introducida mediante transición de imagen:*

La secuencia onírica se constituye en la forma más común y conocida de plasmar un sueño cinematográficamente. Recordamos la definición de *secuencia* por parte de Mario Rajas: “Unidad de contenido con significado completo constituida a partir de la conjunción o integración de elementos textuales determinados” (2008, p. 126). Para ampliar las cuestiones referentes a la secuencia cinematográfica, se hallan expuestas definiciones de este concepto en el *Marco teórico, Capítulo 2*.

Nuestra propuesta de definición de secuencia onírica es la siguiente: *aquella secuencia o unidad insertada dentro del metraje cuyo contenido reproduce o significa un acto mental interno onírico de uno o varios personajes, y la cual se inserta normalmente mediante cualquier tipo de transición de imagen.*

La secuencia onírica se podría clasificar en dos subtipos: la que muestra una acción continuada, y la que está constituida de distintos episodios o planos a modo de *montage*. Así pues, el *montage* americano empleado en secuencias oníricas es ideal para articular sueños en los que se presenten distintas acciones,

personajes y tiempos, como sucede en el caso de *El desconocido del tercer piso* (1940) y *El exorcista* (1973). En algunas ocasiones, el ensueño adquiere mucha importancia dentro del relato fílmico, en los casos en los que no solo se delimitan a determinadas secuencias, sino a bloques enteros de secuencias. Esto, dentro de la muestra, se produce ya desde 1934 con *el Mago de Oz*, siendo otro ejemplo destacable *Origen* (2010), aunque este tipo de secuencias oníricas de larga duración se den muy puntualmente.

b) *La secuencia onírica introducida mediante cualquier otro indicador fílmico-onírico:*

Constituyéndose también este tipo en una secuencia onírica como tal, se diferencia del primer tipo en que esta secuencia onírica carece de una transición de imagen que marque su comienzo o su final, siendo introducida por cualquier otra clase de *indicador fílmico-onírico* que no implique dicha transición de imagen, por ejemplo, un cambio de iluminación o de decorado. En este tipo de secuencia onírica el espacio, al menos el del comienzo, del sueño coincide con el de la vigilia.



**Figura 11: La secuencia onírica introducida mediante cambios de decorado y personajes en *Le cauchemar* (1896).**

**Elaboración propia a partir de DVD.**

En este tipo de secuencia onírica, se suele señalar el paso de un estado a otro de conciencia mediante uno o varios *indicadores fílmico-oníricos*: un cambio de iluminación, un cambio en algún

elemento del decorado, alteración de la velocidad de proyección (aceleración o ralentización de la imagen) y, menos habitualmente, mediante efectos de imagen y sonido, y cambio de colorido. Éste es el caso, por ejemplo, de *Le Cauchemar* (1896) de Georges Méliès (Fig. 11) y de *Oklahoma!* (1955) (Fotogramas 1 a 4, Serie de fotogramas 25, Anexo B).

c) *Los sueños insertados en el mismo plano del soñador mediante sobreimposición:*

En este tipo de sueños fílmicos, la representación se articula mediante sobreimpresión sobre el plano del soñado, ya sea en el conjunto o en una parte del mismo. Dicha sobreimpresión contiene el sueño. Cuando se realiza sobre una parte, puede estar delimitado por un patrón con una forma delimitada, normalmente circular, y es entonces cuando denominamos a ese patrón bocadillo, globo o viñeta.

Podemos observar ejemplos de sobreimpresiones, estén o no delimitados por patrones circulares a modo de bocadillo, en los

ensueños correspondientes a las películas más cercanas al alumbramiento del cinematógrafo: *Life of an American Fireman* (1903) constituye el ejemplo más conocido del empleo del sueño sobreimpresionado junto al personaje soñador. El ensueño está inscrito dentro de un globo o viñeta (Fig. 12), en el que vemos al bombero soñar con una mujer acostando a su hijo. Algunos autores aseguran que éste sueño es premonitorio, como comentaremos más adelante.

En *Cinderella* (1914) se produce un caso especial: primero se nos muestra a Cenicienta durmiendo, y justo encima de ella, en la mitad superior de la imagen, aparece sobreimpresionado el sueño, en el cual aparecen el reloj y los hombres bajos; estos últimos caracterizados oníricamente como si de autómatas del reloj se tratasen. A continuación, el sueño se articula de la siguiente manera: por corte, se pasa al sueño, que esta vez cubre toda la imagen, para después volver, otra vez mediante corte, al plano de Cenicienta durmiendo, inquieta por lo que está soñando, y continuar de nuevo con el final de la pesadilla del mismo modo, mediante corte. Por tanto, en el sueño de esta película se observan una combinación de ambos dispositivos fílmicos: tanto



**Figura 12:** Sueño sobreimpresionado en parte del plano en *Life of an American Fireman* (Edwin S. Porter, 1903). Elaboración propia a partir de DVD.

el sueño sobreimpresionado sobre *Cenicienta*, en una primera parte, como el sueño en sí, el cual cubre todo el plano, insertado mediante transición de imagen. (Serie de fotogramas 8, Anexo B). Se trata de una de las primeras ocasiones, en la muestra, que podemos observar un montaje de la secuencia onírica en el

sentido habitual y moderno. Sin embargo, en un film del cine italiano coetáneo a *Cenicienta*, *Cabiria* (1914), el sueño se halla sobreimpresionado sobre de Sophonisba (Serie de fotogramas 9, Anexo B). En el caso de *Cabiria*, también éste sueño constituye un caso especial teniendo en cuenta el conjunto muestral: se compone de tres partes breves unidas por encadenado: los tres ojos, el brazo, y Sophonisba siendo devorada por las llamas en el sacrificio a Moloch.

*d) Los sueños insertados en secuencias pertenecientes a la vigilia mediante aparatos o dispositivos electrónicos:*

A este grupo pertenecerían aquellas representaciones en las que el sueño se reproduce a través de un elemento insertado dentro de la diégesis, en este caso un ordenador o dispositivo electrónico, el cual posee la capacidad de grabar y reproducir la actividad onírica de los personajes. La representación simulada por aparatos electrónicos, los cuales permiten ubicar al sueño “dentro” del relato de la vigilia se considera reciente e infrecuente, se halla, en la muestra, a partir de 1991 con *Hasta el fin del*



*mundo*, y en *Paprika, detective de los sueños* (2006), las cuales sólo suponen dos películas del conjunto muestral. Mientras que en la primera, los sueños mostrados en la película son los resultantes de la máquina que es capaz de grabarlos (Fig. 13), en *Paprika* se nos muestran tanto en forma de secuencias oníricas clásicas, como a través de las pantalla del ordenador portátil.

A modo de colofón, sugerimos que hasta 1914 lo habitual, según la muestra, era insertar el sueño dentro del plano mismo, mediante viñetas sobreimpresionadas al lado del personaje que experimentaba el ensueño; o bien, mostrar tal actividad mental sin ningún tipo de transición de montaje, lo que implicaba la invariabilidad del tamaño de plano en el paso de la vigilia al sueño, además de retratar al personaje soñador en ambos estados mentales. Es a partir de este año cuando se establece la técnica de representar el sueño mediante la secuencia onírica clásica, secuencia subjetiva introducida por transición de imagen, y que muestra imágenes y sonidos acerca de lo que el personaje está soñando. La representación realizada por aparatos electrónicos que registran el sueño “dentro” de la historia supone un hito reciente e infrecuente, como hemos visto.

En ocasiones se pueden combinar entre sí dos formas de representación dentro del mismo sueño. Precisamente ocurre en *Cenicienta* (1914), donde existe una sobreimpresión del sueño y secuencia onírica como tal, y en *Paprika, detective de los sueños* (2006), ya que en el sueño del Fragmento de Contenido Onírico se presentan tanto la secuencia onírica como, al final del Fragmento, partes del propio ensueño mostrado en la pantalla de un ordenador portátil).

Recordamos la consideración sobre los sueños, y las representaciones mentales en general, de Gaudreault y Jost (2001), las cuales forman parte de los *operadores de modalización*, articulándose, al principio de la historia del cine, los sueños mediante sobreimpresiones en una parte del cuadro en el mismo plano del soñador, presentándose como visiones no “vinculadas a la vista” (2001, p. 147), para posteriormente irse atribuyendo “al sujeto imaginante mediante la mirada, primero con un operador de modalización (...), o, más tarde, mediante un simple *raccord* de mirada” (Gaudreault y Jost, 2001, p. 147), ésta última forma relacionada con la secuencia onírica clásica.



**Figura 13: Ensueño reproducido por un dispositivo informático en *Hasta el fin del mundo* (Wim Wenders, 2010). Elaboración propia a partir de DVD.**

#### 4.2.2.1.2 La representación del sueño según los sujetos del enunciado

La segunda forma de representación de los sueños dentro de los filmes se basa en el criterio del sujeto del enunciado: por tanto, existen tres formas posibles de representación onírica principales; pueden hallarse tanto sueños *mostrados*, como *mostrados y contados* o bien únicamente *contados*. Estos términos

encuentran su equivalente en lo que en la Narrativa Fílmica se denomina *showing* y *telling*, Según recuerda sobre la división según el sujeto del enunciado, Norberto Mínguez,

el autor implícito no sólo es el inventor de la historia y del discurso, sino que además conduce la narración y lo hace a través de un agente que presenta la historia mostrándola o contándola, produciendo así una narración mimética o una narración diegética (Mínguez, citado por Guarinos Galán, 2006, p. 20).

Así, en el caso que nos ocupa, *mostrado* constituiría el equivalente a *showing* o mostración, mientras que *telling* tendría por equivalente a *contado*.

Concretamente refiriéndonos a los sueños, según la clasificación ofrecida unas líneas antes, estos pueden ser:

- a) *Mostrado*: como sucede en la mayoría de los casos, se trata de aquel ensueño que sólo es representado audiovisualmente, e implica un alto grado de autonomía narrativa, de clausura: el espectador puede inferir o ha de

inferir totalmente el sentido del ensueño que se le muestra a través de las imágenes y el sonido, y la relación de éste con el conjunto del film.

- b) *Mostrado y contado*: se halla menos frecuentemente que el tipo anterior, y este tipo de representación onírica se articula formalmente mediante una analepsis. Este tipo de ensueños es narrado por un personaje, que habitualmente que recuerda la ensoñación, y por lo tanto, aporta datos relevantes sobre el mismo, acerca de su contenido o de los sentimientos que experimentaba. Por lo tanto, este tipo de representación es habitual que venga acompañada de un relato, previo o simultáneo, articulado mediante voz *en off*.
- c) *Contado*: en este caso, un narrador, sea homodiegético o heterodiegético, relata el sueño oralmente, mediante palabras. Este tipo de representación no se ha tenido en cuenta en el análisis, ya que se estudia la representación de los sueños. Sin embargo, hemos considerado importante que el lector considere también este tipo que, aunque poco habitual, existe.

Según los datos referenciados en el cronograma número 8 (Fig. A8, Anexo A):

- a) Los sueños mostrados aparece en un 81,67% de la muestra analizada, y se halla en todas las décadas de la muestra analizada.
- b) Los sueños mostrados y contados se hallan en un 18,33% de la muestra, concentrándose su uso especialmente en la década de los 40 y 50.

La mayor parte de los sueños de los Fragmentos de Contenido Onírico son *mostrados*, y en cambio, sólo algunos se constituyen mediante el sueño mostrado y contado. Según la muestra, este último tipo de representación onírica se halla sobre todo en la década de los años 40 y 50, empleándose intermitentemente en el resto de décadas.

Añade Guarinos Galán que el primer caso, la mostración, se corresponde con el *telling* y el segundo, en el *showing*. Así, las *entidades físicas* delegadas por el sujeto de la enunciación las constituyen los sujetos del enunciado.

En el showing o mostración los personajes y la acción se dan a conocer por sí mismos, asistimos a los contenidos de un relato sin que parezcan que se cuenta, la historia se relata con fluidez. En el telling o narración existe un sujeto que se instaura a sí mismo como relator de la historia, existe un acto consciente de contar y el relato se convierte en la narración de una narración. Este sujeto podrá ser uno de los personajes o no (Guarinos Galán, 2006, p. 20).

Leslie Halpern esboza, sobre esta cuestión, una tipología del sueño fílmico:

The audience can view the dream in real-time as the dreamer is experiencing it (...), thus obviating the character's need to remember. The dream can be reconstructed by the character and viewed by the audience (...). The character can give a verbal description of the dream base on memory or notes (...). Low budget fare, such as the horror film *Phantasm II* (1988) save the time, money and effort of actually producing a dream sequence (or even writing a description of a dream) by using creepy voiceovers from the silver-sphere-wielding Tall Man (Angus

Scrimm) while psychic teens are shown dozing and apparently experiencing expensive dreams sequences in their heads (Halpern, 2003, pp. 62-63).

La mayor parte de los ensueños se constituyen mediante la mostración, es decir, mediante la imagen y sonido que reproducen el mismo, sin ningún elemento auxiliar narratario que describa oralmente el mismo, y no suelen dichas articulaciones suponer una ruptura temporal respecto al relato principal, como pudiera ser una analepsis o una prolepsis.

Del segundo tipo, destacamos como casos singulares de *mostrados-relatados* los pertenecientes a *Rebeca* (1940), *El discreto encanto de la burguesía* (1972) y *Carretera perdida* (1997). Este tipo de representación suele, principalmente, darse de dos maneras: acompañada de una voz *en off* a lo largo de todo el sueño; o bien, antes de representarse el ensueño, mediante un relato oral previo, para a continuación pasar a la representación íntegra, a la *mostración*. Esta técnica narrativa permite desvelar y aclarar el contenido del ensueño cuando el personaje se muestre incapaz de diferenciar entre sueños, recuerdos y realidad, como

sucede al protagonista de en *El enigma de Gaspar Hauser* (1974). Otro ejemplo excepcional lo encontramos en *Los Nibelungos: Sigfrido* (1924). En el film, Krimilda relata preocupada a su madre el ensueño que tuvo la noche anterior. En el intertítulo del film de Lang solo se provee esta información, que la noche anterior Krimilda soñó. La secuencia onírica en sí está realizada mediante una animación de dibujos, constituida por manchas blancas y negras que van cambiando de forma. Se da el caso de que algunas copias coetáneas no contenían el sueño. Según asegura Kramer (1985, p. 258), en los filmes de esta época era práctica común que en el montaje, las segundas tomas se empleasen para una versión del montaje concebida para la exportación, y que nunca fueran en duración iguales a la copia estrenada en el país de origen, lo que resultaba en la existencia de varias versiones del mismo film. El hecho es que, efectivamente, de *Los Nibelungos* existen algunas copias que no contienen el sueño, según asevera este autor:

When we compare the footage of the original with the edited versions, especially with Film C, we realize how much of Lang's intent was ignored. Let me point out a few drastic cuts from Film

B first: In Films A and C we see a montage. It is an animation sequence by Walter Ruttmann, depicting Kriemhild's dream of a falcon torn by eagles. Both German prints show this animation montage during the scene when she watches from her window Siegfried's first arrival at court; her mother joins her and Kriemhild tells her about the dream she had: "I had a strange dream this night. . . ." Lang intended this montage of the falcon dream sequence as a foreshadowing device. The sequence not only foreshadows the hero's death but the weapon to be used as well: As the eagles attack the white falcon, they become pointed black shafts, closing in as the falcon fades into the light background, the black obliterating the white completely. The pointed black shafts resemble the later murder weapon, Hagen's spear. This dream sequence ends with an iris-out on Kriemhild and her mother.

Although this animation sequence was cut from Film B, the shots of Kriemhild at the window, being joined by her mother, were retained, and the editors of Film B invented the following text for the mother to speak: "He is wondrous fair, my child-a king indeed, and methinks he comes a-wooing." (Kramer, 1985, pp. 262-263).

La singularidad del caso implica que en las películas de la primera época del cine, como el caso de *Los Nibelungos: Sigfrido*, algunos sueños se presentan de forma desigual según la versión del país de estreno, e, incluso, como en el caso que nos ocupa, directamente no aparece la secuencia onírica. Ello también sucedía en *El último* (1924), de Fritz Lang (Berriatúa, 2003).

Ingmar Bergman articula en sus filmes sueños *mostrados-contados* por sus propios protagonistas. En el caso de *Fresas salvajes* (1957); Isak comienza relatando oralmente el sueño, aunque de una forma singular: en sus palabras ofrece información al espectador imprescindible sobre determinadas características del espacio y el tiempo cosmológico al comienzo de la secuencia: “He soñado que durante mi paseo matinal, me perdía en un barrio de la ciudad totalmente desconocido para mí, y erraba por calles desiertas con casas en ruinas”. Es a partir de aquí cuando el sueño continúa por sí solo, representado, su exposición en pantalla. Otra descripción mediante la palabra acerca del espacio y de otras clases de percepciones sensoriales menos comunes en un ensueño, como olores y sensaciones táctiles, la realiza Ingmar

Bergman a través del relato de Peter Egerman de su sueño lúcido en *De la vida de las marionetas* (1980).

La característica común en este tipo de narración onírica (*mostrado-contado*) es que se halla implícita una, como veremos más adelante, analepsis: el relato oral del sueño por un lado sirve para aclarar aspectos del mismo (como en *Rebeca*, sin el relato proporcionado por la voz en *off* de la protagonista no habiéramos comprendido de inmediato que ese lugar era Manderley, ni que Kaspar soñó con el Cáucaso en *El enigma de Gaspar Hauser*), por lo que sin la explicación pertinente, los espectadores posiblemente no hubieran comprendido en ese momento el sentido del mismo.

Un caso peculiar de la *mostración-relato oral* se produce cuando todo el film está relatado en pasado, realizado mediante voz en *off*, como ocurre en algunas películas del género de cine negro, como en *Historia de un detective* (1944); Philip Marlowe narra todo el film, ensueño incluido, en primera persona.

Por último, aseveramos que el sueño narrado supone, de los tres tipos, la forma menos común. Un ejemplo sería el recuerdo del sueño por el juez a la modelo de *Tres colores: rojo* (*Trois couleurs: Rouge*, Krzysztof Kieślowski, 1994). Este recurso permite al espectador recrear en su mente el sueño y se supone más rico.

#### 4.2.2.2 La iluminación en los sueños fílmicos

La iluminación constituye un elemento, como habíamos visto, pertinentes de la puesta en escena en relación con la representación fílmico-onírica. Puede ser empleado para revelar la condición onírica de una secuencia, de modo que constituiría el segundo modo de articulación del ya descrito *indicador fílmico-onírico*. La iluminación comprende múltiples tipos en cuanto a la utilización en el rodaje del sueño cinematográfico: por ejemplo, puede resultar totalmente realista, a modo de la iluminación constituida en las secuencias de vigilia dentro del mismo film, como es el caso de *Origen* (2010) (Serie de fotogramas 58, Anexo B), o puede ser totalmente expresionista, como sucede en las

películas pertenecientes al cine negro, por ejemplo, en *Historia de un detective* (1944) (Serie de fotogramas 21, Anexo B) y en *El desconocido del tercer piso* (1940) (Serie de fotogramas 19, Anexo B), además de en otras que no se encuadran dentro de género *noir*, como en *Secretos de un alma* (1926) (Serie de fotogramas 15, Anexo B).

La iluminación puede emplearse en los espacios exteriores oníricos para retratar el aspecto temporal cosmológico de forma que se exprese la temporalidad determinada o atemporalidad del espacio a voluntad del director, como bien se ha expuesto anteriormente en este mismo capítulo. Ello ocurre en *Rebeca* (1940), cuando la protagonista cree ver luces encendidas en el interior de las ruinas de la mansión en Manderley, las cuales resultan ser una ilusión óptica, debido a la luz de la luna y las nubes (Fotogramas 7 a 9, Serie de fotogramas 20, Anexo B). Otro ejemplo lo encontramos en *Nostalgia* (1983); al final del sueño de Andréi, cuando observamos el plano de su mujer embarazada yaciendo en la cama; mientras dicho plano se va abriendo, se producen algunos cambios de iluminación que intentan reflejar la inconsistencia inherente al sueño (Fotogramas 9 y 10, Serie de

fotogramas 43, Anexo B). La iluminación también adquiere un marcado carácter artificial y atemporal en dos películas que representan exteriores, pero que están claramente rodadas en interiores con luz artificial. El primer ejemplo se encuentra en el ensueño de *Kagemusha* (1980), en el que las tonalidades cromáticas del cielo, junto con la disposición lumínica de la secuencia, crean un ambiente absolutamente irreal y artificial (Serie de fotogramas 40, Anexo B). Esta artificiosidad de la iluminación fílmica también se halla en sueño realizado mediante la técnica de animación *stop-motion* de *El oso* (1988). En esta secuencia, no se aclara el momento del tiempo cosmológico que reproduce el ensueño, debido al carácter totalmente artificial resultado de una luz predominantemente azulada y, en ocasiones, con tonos que tienden a los tonos rojizos (Serie de fotogramas 48, Anexo B). En ambos casos, recordamos, la iluminación ayuda a crear una ambigüedad en la estructura temporal de dichas secuencias.

#### 4.2.2.3 Tiempo del discurso

El comportamiento de las relaciones entre el tiempo de la historia y el tiempo discursivo en los sueños en realidad tiene poco que ver con las correspondientes relaciones que se establecen en las representaciones cinematográficas de la vigilia. En primer lugar, vamos a delimitar qué es el orden narrativo en relación al sueño fílmico. Pondremos varios ejemplos: si un personaje que se halla despierto rememora un sueño acaecido la noche anterior, o recuerda hechos de su pasado mediante el ensueño, desde el punto de vista del tiempo discursivo. En ambos casos, procederemos a estudiar el *orden* del sueño dentro del conjunto de la película. Pero, también puede suceder que los planos de la secuencia onírica estén ralentizados o acelerados<sup>85</sup>, por lo que el estudio del tiempo del discurso se realizaría a través de la *duración*; También el estudio de las relaciones temporales entre la historia y el discurso se puede abordar desde la perspectiva de la *frecuencia* de ese sueño en el conjunto del filme, es decir, si se trata de un sueño recurrente que un personaje experimenta, o si varios personajes tienen el mismo ensueño. También puede

---

<sup>85</sup> En el caso de los sueños fílmicos, es difícil establecer la duración del discurso basándose en las propuestas tipológicas de la narratología (elipsis, resumen, etc.).



ocurrir que se dé el caso de que dentro del mismo ensueño haya alguna acción o suceso que se repita una y otra vez, como es el caso del final del ensueño de *La ciudad de los niños perdidos* (1995). Referimos al lector al capítulo 2, *Marco teórico*, para ampliar teóricamente los conceptos de *orden*, *duración*, y *frecuencia*

Por tanto en este epígrafe trataremos los tres aspectos principales del estudio del tipo de relaciones entre las estructuras temporales de la historia y del discurso cinematográfico (Genette, 1989a), en la representación de los ensueños, desde un punto de vista fílmico:

- *Orden*: investigaremos la forma en que se inscribe el sueño dentro del conjunto del filme. Es decir, qué relación tiene con la línea temporal del relato principal. Por ejemplo, si un personaje recuerda o relata el sueño que tuvo en el pasado, o sueña con hechos que tendrán lugar en el futuro.

- *Duración*: en el estudio de esta relación, nos centraremos en el uso de las variaciones mecánicas de velocidad dentro del acto mental onírico.
- *Frecuencia*: en cuanto a la frecuencia, se tendrá en cuenta, al igual que en el caso del orden, el sueño dentro del conjunto del filme.

#### 4.2.2.3.1 Orden

El *orden* supone el primer tipo de relación existente entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. Ello da lugar a dos clases de relaciones en cuanto al *orden*: el relato sin anacronías o *secuencia normal*, “en la que la historia y el discurso tiene el mismo orden” (Chatman, 1990, p. 67); y cuando ello no sucede, se habla de “secuencias anacrónicas”, que puede resultar igualmente de dos tipos: *analepsis*, “en la que el discurso rompe el curso de la historia para recordar sucesos anteriores” (1990, p.

67); y la *prolepsis*, por la que se interrumpe el relato durante el discurso para reproducir hechos del futuro respecto al presente del relato principal.

En el análisis del orden de los sueños, como habíamos comentado anteriormente, se ha considerado el orden del sueño en relación al conjunto del film.

Según el cronograma número 9 (Fig. A9, Anexo A) los resultados del análisis, que indican que:

- Los sueños articulados en el discurso que no suponen una anacronía dentro del conjunto de su correspondiente film se hallan en un 80% de la muestra.
- Los sueños articulados como una *analepsis* suponen un 21,67 % de los sueños analizados. Se observa sobre todo en filmes de la muestra de la década de los 50 y 70.
- Los sueños articulados como una *prolepsis* no aparecen en ningún ejemplo de la muestra.

La *analepsis* es un recurso que, en el caso que nos ocupa, se suele usar para rememorar el estado onírico. Es por ello que se suele emplear en el tipo de sueño *mostrado y contado*, junto a la voz *en off*.

Aunque, en el caso concreto de los sueños cinematográficos, en ocasiones estos se muestran sin anacronías dentro del relato fílmico, pero el contenido mismo apela directamente a recuerdos y premoniciones de los personajes. Dichos sueños, por tanto, hacen referencia a hechos pasados y futuros. Este tipo de referencias las denominaremos *analepsis* y *prolepsis* referenciales respectivamente.

## RECUERDOS Y SUEÑOS PREMONITORIOS

En *Los Nibelungos: Sigfrido* (1926), Krimilda describe a su madre su sueño de la noche anterior, y, aunque en ese momento tanto Krimilda como el espectador lo ignoran, dicho sueño posee un carácter profético, por lo que podríamos considerarlo,

formalmente como una analepsis y referencialmente<sup>86</sup> como una prolepsis.

Como ejemplo de analepsis formales en sueños filmicos, podemos destacar *Rebeca* (1940), ensueño insertado al comienzo de la película, cuya protagonista describe mediante voz en *off* el espacio físico donde tuvieron lugar la mayor parte de los hechos relatados en el film (“anoche soñé que volvía a Manderley”); en *Fresas Salvajes* (1957), Isak Borg expresa que el sueño tuvo lugar “durante la pasada noche...”, también al comienzo del filme, cuando lo rememora también mediante el recurso de la voz en *off*. El ensueño de *El discreto encanto de la burguesía* (1972) es relatado por el soldado, quien comienza expresando que lo tuvo la semana anterior; Kaspar, de *El enigma de Gaspar Hauser* (1974) cuenta al profesor Daumer un sueño que tuvo, suponemos reciente, cuando afirma que “esta vez he soñado con el Cáucaso”; También destacamos el fragmento onírico de *De la vida de las*

*marionetas* (1980), en el que se inserta un intertítulo al comienzo del mismo que reza lo siguiente: “Peter Eggerman escribió una carta al profesor Jensen (La carta nunca fue enviada)”, para, a continuación, relatar el propio Peter, mirando a cámara y a modo epistolar, dicho sueño; y de *Carretera perdida* (1997), cuando Fred cuenta a Renee su ensueño de la noche anterior.

Citamos una variante de la analepsis formal: mostrada y contada. Este tipo se halla en los ensueños de *Historia de un detective* (1944) y *El padre de la novia* (1950), con la salvedad de que el sueño está relatado en pasado mediante voz en *off*, al igual que lo está el resto del metraje de ambos filmes, que en sí mismos se constituyen mediante una *analepsis*. En este caso, ambas historias relatan hechos pasados respecto al tiempo principal de la historia, tiempo al que pertenecen las voces en *off* de los protagonistas que narran los hechos en pasado, los cuales se constituyen narradores intradieгéticos y heterodieгéticos.

Como ejemplos de *analepsis referenciales* proponemos el ensueño de Marco Bennett en *El mensajero del miedo* (1962), ya que dentro del mismo, Bennett recuerda hechos pasados

---

<sup>86</sup> Cuando decimos referencialmente, nos referimos a que el sueño en sí hace referencia a un tiempo distinto del presente del relato principal; en este caso, hace referencia al futuro como premonición que es. Las analepsis referenciales entonces rememorarían hechos de épocas pasadas. Mantendremos esta distinción entre formal y referencial de ahora en adelante.

pertenecientes al tiempo en el que sus compañeros y él mismo, soldados estadounidenses, permanecieron bajo captura por parte de las fuerzas del bloque soviético.

También puede ocurrir que el ensueño constituya al mismo tiempo una anacronía formal y referencial. Aparte del ejemplo ya expuesto del sueño de Krimilda en *Los Nibelungos: Sigfrido* (1926), podemos recordar el caso de la secuencia onírica de *Recuerda* (1945), en la que John Ballantyne lo rememora, y, más avanzada la trama, se descubrirá que dicho sueño hace alusión a hechos pasados que explican su amnesia.

Si bien hemos contemplado la abundancia del primer tipo de anacronía, la analepsis, en la muestra, hemos de considerar que, no se ha hallado ninguna prolepsis en sentido estricto. Sin embargo, sí podemos contemplar sueños de carácter profético, por lo que, realizando una equivalencia con la analepsis, nos encontramos algunas pocas prolepsis referenciales. Un ejemplo temprano es el ensueño de *Vida de un bombero americano* (1903), que según Robards, citado por Halpern (2003), muestra a una mujer acostando a su hijo constituye una premonición del

incendio. En el tratamiento del tiempo de *La légende de Rip van Winkle* (1905) constituye igualmente otro ejemplo. El protagonista sueña con sucesos veinte años posteriores respecto al tiempo de la historia principal. El ensueño, ya citado, que relata Krimilda en *Los Nibelungos* (1926), es referencialmente, un preludio de lo que va a suceder: el asesinato de Sigfrido por parte de Hagen de Troje, ideado conjuntamente con Brunilda; igualmente, el ensueño de Sophonisba connota una prolepsis referencial en *Cabiria* (1914); mediante una serie de símbolos, Sophonisba comprende que ha tenido un sueño premonitorio sobre lo que va a suceder en un futuro próximo, la destrucción del Imperio Cartaginés. *El príncipe de las tinieblas* (1987) evoca una imagen del futuro, una advertencia de lo que sucederá si los protagonistas continúan investigando el extraño objeto cilíndrico encontrado en la iglesia. Para finalizar, citamos el ejemplo más elaborado de todos en cuanto al tratamiento de las anacronías se refiere: el Fragmento de Contenido Onírico de *Origen* (2010), en el que el empleo de la analepsis es muy peculiar: Cobb relata a Ariadne, en el apartamento de la Ciudad Limbo donde se halla Mal (dentro de varios sueños anidados, o lo que es lo mismo, dentro varias

historias anidadas) hechos pasados ocurridos dentro tanto de la vigilia como de sus sueños.

#### 4.2.2.3.2 Velocidad (Duración)

En el estudio del segundo tipo de relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, la duración del relato, consideramos que lo relevante y pertinente en el estudio del sueño fílmico es la velocidad de la imagen, debido a la dificultad intrínseca que entraña desvelar las *anisocronías* descritas por Genette (1989a) en los sueños cinematográficos, máxime cuando existen algunas secuencias oníricas articuladas formalmente mediante *montage*, lo que dificulta aún más determinar en estos casos el tipo de duración. Como hemos dicho antes, en cambio, para abordar esta cuestión merece la pena tomar en consideración el empleo de la velocidad de proyección en la representación fílmico-onírica. Es por ello que trataremos la duración del discurso desde esta óptica. Genette emplea la *duración* junto al término *longitud*:

Una duración —la de la historia— medida en segundos, minutos, horas, días, meses y años, y una longitud —la del texto— medida en líneas y en páginas (Genette, 1989a, p. 145).

Recordamos que el denominado *relato isócrono*, es decir, aquél en el que el tiempo del discurso es igual al del tiempo de la historia, constituye para Genette, un caso hipotético

relato de velocidad igual, sin aceleraciones ni aminoraciones, en que la relación duración de historia /longitud de relato permanecería siempre constante. Sin duda es inútil precisar que semejante relato no existe ni puede existir sino como experimento de laboratorio: en cualquier nivel de elaboración estética que sea, es difícil imaginar la existencia de un relato que no admita alguna variación de velocidad, y esta observación trivial tiene ya alguna importancia: un relato puede prescindir de anacronías, pero no puede existir sin anisocronías o, si se prefiere (como es probable), sin efectos de ritmo (Genette, 1989a, pp. 145-146).

Como habíamos enumerado anteriormente, estas *anisocronías* en cuanto a la duración se configuran en cuatro formas en el texto

escrito: *pausa, escena, sumario, elipsis* (García Jiménez, 1996; Genette, 1989a). García Jiménez, en relación a la narración audiovisual, menciona además la cámara lenta y la cámara rápida como mecanismos con capacidad de influencia en el tiempo discursivo. Se refiere a la velocidad de cámara, de la que se cuentan tres tipos: además de las mencionadas anteriormente, existe, evidentemente, la velocidad normal.

El tiempo de la historia narrativa es casi siempre menor que el tiempo referente y el tiempo del discurso menor que el tiempo de la historia, pero puede suceder lo contrario. En el primer caso la imagen representa el tiempo condensado; en el segundo, el tiempo dilatado.

Al aumentar la velocidad del rodaje, se logra el efecto de la *slow motion*. El resultado es que el discurso ralentizado, con el que la imagen muestra las torsiones de un atleta en su salto de pértiga dura más que el tiempo referente. (...). La destreza en el empleo de técnicas que modulan el régimen temporal del relato supone la competencia previa de controlar adecuadamente los significantes e indicio que permiten a la imagen representar el tiempo cronológico (García Jiménez, 1996, p. 399).

El interés de esta cuestión parte de la inclusión en muchos sueños de planos con velocidades varias, tanto para aumentar la sensación de irrealidad como comunicar al espectador de que lo está viendo es un sueño, o bien reforzar esa sensación. La duración por medios mecánicos, realizados normalmente mediante la variación de la velocidad de rodaje, son efectos de imagen utilizados frecuentemente en la representación cinematográfica de los sueños<sup>87</sup>. Las razones de la utilización de la cámara lenta o rápida en este caso pueden ser variadas; como dotar de verosimilitud al sueño, y además de constituirse como *indicador fílmico-onírico*, concepto explicado será explicado más adelante, que permita diferenciar la secuencia onírica claramente de las secuencias de vigilia (aunque los movimientos ralentizados en sí no suelen darse en los sueños humanos). Consideramos que, por ejemplo, el empleo de la cámara lenta ha llegado a

---

<sup>87</sup> Como se verá más adelante, existe un epígrafe dedicado al estudio de los efectos de imagen, dentro del cual no se ha tenido en cuenta la velocidad de cámara como tal. Hemos preferido incluir este efecto como el modo pertinente en la velocidad del tiempo del discurso, a efectos prácticos, para una mejor adaptación a los estudios narratológicos.

convertirse en una convención<sup>88</sup>. La cámara lenta y la aceleración se constituirían como el segundo tipo de *indicador filmico-onírico*.

Nótese que el empleo de velocidades de cámara distintas a la habitual puede hallarse en tanto en secuencias oníricas completas como en solamente determinados planos. Con el objetivo de facilitar el análisis, hemos determinado que se realizará el mismo sobre las variaciones de velocidad por medios mecánicos por planos, tanto si aparecen en toda la secuencia como solamente en determinadas tomas. En el análisis cualitativo especificaremos qué secuencias o planos, dependiendo del tipo de representación del sueño en cada Fragmento de Contenido Onírico, contiene uno o más tipos de velocidad.

Existen, como habíamos apuntado antes, tres tipos:

---

<sup>88</sup> Citamos una convención cinematográfica que desvirtúa el fenómeno original, pero que es ampliamente aceptada: la tormenta: cuando en la imagen cinematográfica se observa hay un relámpago, el trueno se oye al mismo tiempo, cuando en la naturaleza el trueno tarda más tiempo en ser escuchado respecto al relámpago, hecho explicado por la diferencia de velocidad entre la luz y el sonido.

- *Velocidad estándar*: la velocidad de proyección se corresponde con la velocidad de filmación, resultando en la misma que el espectador experimenta durante el visionado la velocidad estándar habitual de la vida real
- *Imagen ralentizada*: la velocidad de filmación es mayor que la velocidad de proyección; se produce el efecto de ralentización, es decir, que la velocidad experimentada por el espectador en la imagen es inferior a la que concibe como “normal”.
- *Imagen acelerada*: la velocidad de filmación es mayor que la velocidad de proyección, se produce el efecto de acelerado, es decir, que la velocidad experimentada por el espectador en la imagen es superior a la que concibe como “normal”.

Observamos en el cronograma número 10 (Fig. A10, Anexo A) los resultados del análisis, que indican que:

- La velocidad de imagen estándar aparece en un 95% de la muestra.

- Los Fragmento de Contenido Onírico que contienen planos ralentizados forman un 23,33% de los Fragmentos de Contenido Onírico, y se da con mayor frecuencia en los filmes de la muestra de la década los 40, pero sobre todo, su uso es común hasta nuestros días desde la década de los 70.
- Los Fragmentos de Contenido Onírico que contienen planos acelerados aparecen en un 5%, y se halla en películas de la década de los 90 y primera década del siglo XXI.

Pese a parecer un recurso ampliamente empleado, observamos que la cámara lenta solo aparece en una quinta parte de los Fragmentos de Contenido Onírico.

En ocasiones es harto difícil determinar la velocidad de los planos en algunas películas del cine mudo. Esto es debido a que en aquella época, el estándar de velocidad de rodaje y proyección

era de 16/ 18 fotogramas por segundo<sup>89</sup>. Es por ello que, en las películas de la muestra pertenecientes al periodo mudo vamos a considerar dichas cifras, a efectos cuantitativos, como velocidades de proyección normales. Es a partir de *Vampyr* (1932), la primera película sonora de la muestra, y la primera filmada a 24 fotogramas por segundo, cuando vamos a tener en cuenta las velocidades de cámara empleadas en los distintos sueños que constituyen la muestra.

En realidad, como hemos mencionado, no se suele emplear una sola velocidad de filmación, sino distintas dentro de cada ensueño fílmico. Por ejemplo, en *Recuerda* (1945) encontramos uno de los primeros ejemplos de la muestra en el que se utiliza una velocidad de proyección distinta a la estándar. En las dos primeras partes del sueño recordado por el protagonista, John Ballantyne, se puede observar el uso de la cámara a velocidad normal. Es en el tercer fragmento, el de la pirámide, donde podemos observar el uso de la ralentización de imagen, especialmente en los planos en

---

<sup>89</sup> “En el caso de películas sin sonido, 16 ó 18 fotogramas por segundo (...) pero, para que se produzca una reproducción del sonido eficaz, las copias con bandas de sonido pasan a 24 fotogramas por segundo” (Konigsberg, 2004, pp. 454-455).



los que John corre encima de dicha pirámide y la sombra del ave le pisa los talones. En *El exorcista* (1973) se empleó la ralentización en los planos en los que cae el medallón. Esta misma velocidad de cámara, en el ensueño de *El Espejo* (1975), también se halla en el plano exterior de la casa, cuando el viento hace oscilar las ramas de los árboles. Después pasamos al interior de la casa, a los planos, rodados a velocidad estándar, de Ignat de niño llamando a su padre. Es entonces cuando entra en plano el padre, para a continuación pasar a los correspondientes al salón, en los que la madre se asea y el agua cae por todo el habitáculo, donde se vuelve a emplear la cámara lenta.

En *De la vida de las marionetas* (1980) hallamos también que la mayoría de los planos parecen estar filmados a velocidad estándar, exceptuando una toma hacia el final de la secuencia, que está realizada a cámara lenta acompañada de un efecto estroboscópico: el de Katerina defendiéndose del ataque de Peter. El empleo que hizo Bergman de la ralentización en este plano sirve para subrayar el terror que siente su personaje ante las agresiones de Peter, además de sus intentos de defenderse. En *La gran huida* (1984), el plano final está realizado mediante

cámara lenta, con un efecto estroboscópico al final del mismo sueño, cuando cae la cabeza del hombre-serpiente hacia el fondo del pozo.

En otras ocasiones, casi todos los planos del ensueño se presentan a cámara lenta. Como ejemplo citamos la secuencia onírica de *Los olvidados* (1950), en la que casi todos sus planos están filmados de esta forma. Igualmente, casi toda la secuencia de *Kagemusha, la sombra del guerrero* (1980), está compuesta de planos ralentizados, excepto el antepenúltimo, rodado a velocidad estándar, en el que parece que el doble ha conseguido escapar de Takeda Shingen.

Más peculiar y raro es el caso del uso de los tres tipos de velocidad en un mismo sueño, como en *Grand Canyon (El alma de la ciudad)* (1991). En la secuencia onírica de Claire se utilizaron planos ralentizados, acelerados (en la parte de la partida del tren) y a velocidad estándar de cámara, lo que consigue aumentar la sensación inconsistencia del paso del tiempo onírico en el filme.

En otros casos es difícil reconocer a qué velocidades se rodaron algunas secuencias, al igual que en las primeras películas del cinematógrafo, como es el caso de *Hasta el fin del mundo* (1991). En la edición especial en DVD de la película, reseñada en las *referencias*, *Capítulo 7*, se puede localizar en los extras de la edición del montaje del director las técnicas de filmación y postproducción usadas en dichas ensoñaciones: se rodaron a los actores situados con una pantalla azul detrás de ellos, a alta velocidad para ayudar a lograr ese efecto de irrealidad. Luego, la imagen se transfirió a vídeo de Alta Definición mediante telecinado, y se trató digitalmente mediante la aplicación de sucesivos filtros que conferían a las imágenes oníricas una cualidad pictórica. Esto se explica con más detalle en este mismo capítulo, en el apartado correspondiente a *Efectos de imagen*. Al igual que en *Grand Canyon*, en *La ciudad de los niños perdidos* (1995) se emplearon los tres tipos de velocidad de cámara: estándar, ralentización y aceleración (en los planos finales del sueño). Igualmente, en *La ciencia del sueño* (2006) podemos observar la isocronía de los planos en casi la totalidad del sueño, aunque el ralentizado de la imagen se emplea en el momento en que Stéphane sobrevuela el París onírico, y velocidad rápida en la

parte de la cópula sobre la fotocopidora. En *El gran Lebowski* (1998), al final de la secuencia, cuando el sueño se convierte en pesadilla, se emplea la cámara ralentizada para subrayar la sensación de terror del protagonista.

Un uso peculiar de las velocidades de cámara se halla en *Origen* (2010), para denotar la singular relación temporal entre niveles oníricos. Se utilizan velocidades de imagen distintas (estándar y ralentizados) entre los planos de sueños de distinto nivel para hacer comprender al espectador que cada nivel onírico posee su propio ritmo temporal. Según advierte Arthur a Ariadne, una hora de sueño equivale a 5 minutos en la realidad. Esto a su vez es más tiempo en un segundo nivel de sueño anidado, y así sucesivamente. En el caso que nos ocupa, el Fragmento de Contenido Onírico seleccionado del film de Nolan, esto explica por qué se usó la cámara lenta en los planos de la furgoneta, que correspondía al primer nivel de ensoñación, más cerca de la vigilia, cayendo hacia el agua desde el puente; ello permitía establecer tanto la simultaneidad de ambos sueños como la diferencia de velocidad del flujo temporal existente entre ambos niveles.

#### 4.2.2.3.3 Frecuencia

En este epígrafe, exploramos la tercera de las relaciones de los sueños cinematográficos entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso: la *frecuencia*. El estudio de la misma y los sueños fílmicos plantea un problema. No es posible conocer, teniendo en cuenta únicamente el Fragmento de Contenido Onírico, el tipo de frecuencia desde el punto de vista discursivo. Se considerará, para el estudio de esta cuestión, en consecuencia, al sueño respecto al conjunto del filme y de la historia, y se considerará si se muestra el mismo sueño más de una vez, como que los personajes indiquen expresamente que se trata de un sueño recurrente. El objetivo es tanto conocer si es más común algún tipo de recurrencia del sueño como que el sueño mismo, como acto mental, sea normalmente singulativo. Por lo tanto, nos basamos en la tipología de frecuencia considerada en el *Marco teórico* del segundo capítulo. Recordamos que se hallan cuatro tipos de frecuencia: *Singulativa*, *Singularidad Múltiple*, *Iterativa*, *Recurrente* o *Repetitiva*. Los datos sobre la frecuencia, expresados gráficamente en el Cronograma 11 (Fig. A11, Anexo A) desvelan que:

- La frecuencia singulativa es la más común, ya que está presente en un 85% de la muestra analizada.
- La frecuencia que implica singularidad múltiple emerge en un 1,67%, en una película de 1987, *El príncipe de las tinieblas* (1987).
- La frecuencia iterativa no aparece en ningún caso, y se da con mayor frecuencia en la horquilla temporal comprendida entre 1975 y 1991.
- La frecuencia recurrente o repetitiva surge en un 13,33% de los Fragmentos de Contenido Onírico. Se halla a partir de la década de los años 60 del siglo XX hasta nuestros días.

Entendemos, por tanto, que un sueño es recurrente dentro de un filme cuando éste se muestra varias veces a lo largo del metraje, o bien cuando el personaje hace referencia a que experimenta el mismo o similar sueño en repetidas ocasiones, o cuando se muestren varios sueños los cuales hagan referencia a una misma acción. Cuantitativamente, por lo tanto, observamos que los sueños fílmicos de casi la totalidad de la muestra carecen de otra frecuencia que no sea singulativa, porque aparecen una sola vez

y se refieren a unas acciones singulares. Por lo tanto, la mayoría de los sueños se encuadran dentro de esta categoría. Sin embargo en determinadas películas, sí que encontramos sueños recurrentes. Ello se correspondería con las frecuencias repetitivas o de singularidad múltiple. Hemos tomado como frecuencia repetitiva la de aquel sueño que se muestra varias veces en pantalla, pero también, que dentro de la historia se haga alusión a que dicho sueño es recurrente (mediante información oral proporcionada por un personaje o un narrador extradiegético), o el regreso al mismo espacio onírico.

La frecuencia correspondiente a la singularidad múltiple se halla por ejemplo a lo largo del metraje de *El príncipe de las tinieblas* (1987), ya que en este caso se considera que el sueño es el mismo, pero soñado una vez por distintos personajes. Es singular para cada personaje, pero es múltiple porque el mismo sueño es soñado por varios personajes.

Halpern relaciona muy acertadamente la recurrencia de los sueños fílmicos con las pesadillas. Sobre dicha cuestión asegura que:

The most frightening aspect of nightmares on film (and of actual nightmares) is their tendency to recur. "A nightmare whose problem is not addressed, can turn into a recurrent nightmare. Or a recurrent dream may escalate to become more and more nightmarish in the unfolding of the dream images and outcome" (Mazza, 1988, 122). Recurring nightmares are not restricted to "Elm Street," but haunt characters in all kinds of films through hundreds of different symbolic forms, while still relying on the overriding theme of fear (Halpern, 2003, pp. 130-131).

La periodista también opina que la recurrencia de las pesadillas está relacionada con las formas simbólicas del miedo:

A traumatic event or even the fear of its recurrence is the usual cause of nightmares. (...). Filmmakers commonly use repeating metaphors even without dream sequences. Recurring nightmares merely supply a convenient means of portraying the repetition of symbolic forms of fear surrounding a particular theme, usually future events such as murders in *In Dreams* (1998) and impregnation by the devil in *End of days* (1999), or a past trauma

like the boating accident in *Ordinary People* (1980) and witch hunt in *Sleepy Hollow* (1999) (Halpern, 2003, p. 130).

También asegura que las pesadillas en personajes infantiles son muy interesantes, y cita a tres de ejemplos analizados en el presente trabajo:

Children's nightmares on film, however, can be enormously interesting, as evidenced by a boy's recurring nightmares of a snakeman monster in *Dreamscape* (1984), a girl's recurring nightmares of a disabled boy and an evil father in *Paperhouse* (1989), and a boy's recurring nightmares of (and possession by) a supernatural force of evil in the form of Freddy Krueger who stalks the son of the actress who battled the razor-clawed fiend in her earlier "*Nightmare*" movies in *Wes Craven's New Nightmare* (1994) (Halpern, 2003, p. 134).

Sabemos que existe una frecuencia recurrente, por ejemplo, en *El mensajero del miedo* (1962), ya que una voz *en off*<sup>90</sup> expresa,

---

<sup>90</sup> Puesto que desconocemos a quién pertenece el timbre de voz, y en consecuencia, la identidad del mismo, además de relatar en tercera persona, se considera un narrador heterodiegético.

sobre la imagen de Bennett, lo siguiente, justo antes del comienzo de la correspondiente secuencia onírica: "La guerra de Corea había terminado. El Capitán, hoy Comandante, Bennett Marco, fue agregado al Servicio de información en Washington. Aceptó complacido el nombramiento. Pero noche tras noche, una terrible pesadilla hacía presa en él". Ello implica que conocemos que es un sueño recurrente a través de la información proporcionada por la voz *en off*. Esta pesadilla permitirá a Bennett y a otros soldados sospechar sobre lo que realmente sucedió durante su cautiverio en Manchuria.

En cambio, en otras películas, la recurrencia se suele expresar mostrando los mismos sueños en pantalla varias veces. En ambas películas de François Truffaut, *La noche americana* (1973), y *Diario Íntimo de Adela H.* (1975), se reproduce el mismo sueño dos veces en todo el metraje (en ambos casos se trata de pesadillas que trastornan el descanso de sus respectivos personajes). Aunque no se trata exactamente una repetición del mismo sueño, están rodadas y montadas en las dos veces en ambos filmes de manera ligeramente distinta. El sueño recurrente suele también constituir la excusa para volver frecuentemente a

mundos oníricos creados por las mentes de los protagonistas. Esto es precisamente lo que sucede en *La casa de papel* (1988) y en *Origen* (2010), ya que en la primera se reflejan que las ensoñaciones de Anna son un mundo paralelo del que ella sale y vuelve a entrar, que se erigen en una narración cuya historia continúa. Ello constituiría un tipo especial de recurrencia: Anna construye su mundo a través de su cuaderno, dibujando durante la vigilia la casa, y demás objetos y sujetos. Posteriormente, en los sueños, esos mismos objetos y sujetos se materializan. En *Origen* (2010), este tipo de sueño recurrente es, como concepto, especialmente creativo y original. Los ensueños poseen un espacio y tiempo peculiar, y pueden ser diseñados al antojo de los soñadores. El modelo perfecto de espacio construido onírico es la Ciudad Limbo, expresión del “inconsciente puro”, en palabras de Dom Cobb. En este caso, el sueño recurrente sirve para posibilitar el regreso de los personajes a este espacio construido, que permanece tal y como se concibió, inmutable.

Los sueños recurrentes, y estamos de acuerdo con Halpern (2003) en este punto, suelen servir para expresar los miedos y obsesiones de los personajes, como en *La gran huida* (1984),

cuando Buddy expresa, dentro del ensueño, que “casi siempre me dejan aquí”, en referencia al espacio onírico de la casa en donde le acosa reiteradamente el hombre-serpiente. En *Paprika, detective de los sueños* (2006), el detective Konakawa sufre una pesadilla recurrente en la cual escucha un disparo, a continuación ve a un hombre caer al suelo en el pasillo de un hotel, supuestamente víctima de la detonación, al mismo tiempo que otro hombre, cuyo rostro nunca consigue ver, sale huyendo por una puerta al fondo.

¿Qué implicaciones tienen las distintas clases de frecuencia? A priori, y en esto coincidimos, como ya hemos mencionado, con la opinión de Halpern, es que el sueño recurrente constituye un vehículo para expresar un miedo, una situación o un problema no resuelto dentro de la psique del personaje.

#### 4.2.2.4 Espacio del discurso: focalización y ocularización

Existen, pues, varias relaciones entre el espacio de la historia y el espacio del discurso:

- El primer tipo de relación implica el estudio del punto de vista. Los teóricos de la *narratología*, encabezados por Genette, prefieren usar el término *focalización*. Aparte de la focalización, también estudiaremos de qué manera se articula la *ocularización*. Dichos conceptos se explicarán unas líneas más adelante.
- La segunda clase de relación se refiere al espacio *fuera de campo*. Éste es un elemento que no se ha considerado pertinente en el estudio de los ensueños fílmicos.

El estudio del punto de vista en la narración ha sido una cuestión ampliamente abordada, a la vez que compleja, no exenta de polémicas. Genette prefirió, a la hora de tratar este tema en relación al relato literario, utilizar el término *focalización*, debido a que el concepto *punto de vista* poseía una connotación demasiado visual, y que fue acuñado por dicho autor para, recordamos, “estudiar la cantidad de información que un relato proporciona sobre la historia que cuenta, desde qué punto de vista la proporciona y cómo la puede llegar a filtrar a través del saber de un personaje” (Arocena Arocena, 2006, pp. 29-30). El

problema es que el relato cinematográfico se constituye a través de la imagen y sonido, y la focalización es insuficiente para considerar en su totalidad esta cantidad de información que se proporciona al espectador. Es por ello que Jost acuñó los términos *ocularización* y *auricularización*. Tanto el primero como el segundo se articulan de tres maneras: interna primaria, interna secundaria y espectral. Gaudreault y Jost (2001) asumen que los sueños son actos mentales, y que, en la práctica, han tomado, excepto en los comienzos del cine, la forma de una ocularización interna. Nosotros estamos de acuerdo con esta afirmación, aunque con matices, como veremos más adelante.

Pero, ¿qué relación existe entre el punto de vista y la representación cinematográfica de los sueños? Ya habíamos expuesto en el *Capítulo 2* los problemas inherentes a la adopción de la ocularización interna primaria durante todo el metraje de un film, como de hecho sucede en *La dama del lago* (*Lady in the Lake*, Robert Montgomery, 1947).

Llegados a este punto, procederemos a estudiar la articulación de la *focalización* y la *ocularización* en la representación fílmica de los ensueños.

#### 4.2.2.4.1 Focalización

Existen varios tipos de focalización: *interna*, *externa*, o *espectatorial*. Estos tipos están descritos con detalle en el capítulo 2, *Marco teórico*.

Sin embargo, en el estudio de la focalización en los sueños se plantea un problema: la consciencia del mismo por parte del personaje soñador<sup>91</sup>. Podemos considerar que, si el personaje es consciente de que está soñando, entonces nos encontramos ante una focalización interna, ya que sabemos lo mismo que el personaje, que lo mostrado es un sueño. Sin embargo, si el personaje no es consciente de que sueña, pero nosotros sí (por ejemplo, mediante la información proporcionada por distintos *indicadores fílmico-oníricos*, como cambios de iluminación o del decorado, determinadas transiciones de imagen, efectos de imagen, efectos de reverberación, etc.) estaríamos ante una focalización espectatorial, ya que en este caso poseemos una

ventaja cognitiva como espectadores sobre el personaje soñador. Es difícil reconocer a veces si el mismo es consciente de que está soñando. Ello ocurriría, por ejemplo, en los sueños lúcidos cinematográficos. Filmes como *Casa de papel* (1988) o el sueño de Jenny en *Cara a cara... al desnudo* (1976), caso este último en el que la protagonista se hace consciente de que sueña solo al final del mismo, presentarían una focalización interna. La cuestión se torna compleja en filmes como *Origen* (2010), donde los personajes en principio son conscientes del ensueño, a no ser que les hayan drogado para inducirles el sueño dirigido, como es el caso del personaje de Robert Fischer, el cual no es consciente la mayor parte del tiempo del conjunto del filme de que está dormido, o que pierdan la consciencia del sueño lúcido (de ahí la necesidad de que cada uno porte su tótem o instrumento por el que pueden comprobar si se hallan en la vigilia o en una ensoñación). Otro caso en el que es difícil reconocer la clase de focalización correspondiente es aquel en que el personaje, erigido como narrador homodiegético, relata un sueño que tuvo en el pasado (esté determinada o no la distancia de la analepsis), ya que, desde el tiempo presente del relato principal sabe que se trataba de un sueño, pero, al menos en la mayoría de los casos,

<sup>91</sup> Al ser un acto mental del personaje soñador, sólo se ha de considerar a este dentro del estudio de la focalización, descartándose así la cuestión sobre otros personajes que aparezcan en el mismo.



cuando dormía no lo reconocía como tal. Otra excepción volvería a encontrarse en *Origen* (2010), en el momento en el que Cobb relata su estancia, en el pasado respecto al relato principal, con Mal en la Ciudad Limbo, donde experimentaban con los sueños dirigidos. Tanto en el tiempo correspondiente a su estancia en dicho espacio como en el tiempo correspondiente al relato primero, el de Cobb relatando a Ariadne el pasado, el protagonista es consciente de que estaba experimentando un sueño, aunque no así Mal, la cual en un momento pierde la consciencia sobre qué es realidad y es sueño, creyendo erróneamente que está durmiendo cuando está despierta debido a “Origen”.

En conclusión, podemos aseverar que la mayoría de los sueños fílmicos están planteados con base en una *focalización espectral*, puesto que el narrador posee un grado alto de conocimiento sobre los pensamientos y subjetividades, en este caso sus sueños, de los personajes, los cuales en principio no son conscientes de que duermen.

#### 4.2.2.4.2 Ocularización

Recordamos que las secuencias y planos de un film, como habíamos expuesto en el capítulo 2, *Marco teórico*, pueden plantearse desde las ocularizaciones *interna primaria*, *interna secundaria* o *espectatorial*.

La *ocularización interna primaria* se erige en un recurso del cual, recordamos, Eberwein cuestionaba su empleo en los sueños fílmicos, y se produce en la representación onírica cuando la cámara refleja exactamente la mirada (o mejor decir en este caso, el punto de vista) del soñador. Es una técnica de escaso empleo, aunque basándonos en la selección de la muestra hemos comprobado que Alfred Hitchcock articula mediante esta clase de ocularización dos de sus filmes, en los que coinciden totalmente la visión del personaje con la mostrada al espectador: en *Rebeca* (1940), la protagonista, mientras relata el sueño mediante voz en *off*, nos confiesa a los espectadores que, “imbuida por una magia desconocida”, observamos lo mismo que ella visualizó mientras soñaba: atraviesa la verja, y avanza por el sendero hasta el Manderley derruido (Serie de fotogramas 20, Anexo B). En la

siguiente película de la muestra rodada por el director británico, *Recuerda* (1945), sucede algo similar: observamos que los tres fragmentos del sueño de John Ballantyne se articulan mediante ocularización primaria interna (Serie de fotogramas 22, Anexo B). Otro caso de ocularización primaria se encuentra en *Hasta el fin del mundo* (1991), ya que vemos a través de las pantallas de la computadora el ensueño tal y como lo experimenta el soñador.

En cambio, la mayoría de las translaciones a la gran pantalla de los sueños están planteadas como *ocularizaciones internas secundarias* (es decir, se ve al personaje y lo que ven). Con ello se plantea un problema: si es una imagen mental, ¿cómo es posible que los personajes se vean a sí mismos? Esto mismo, y nos remitimos al *Capítulo 2*, es lo que Eberwein (1980) intentaba plantear dicha ocularización como la opción más adecuada en el tema tratado. La *ocularización interna secundaria* se produce en aquellos sueños en los que podemos observar al propio personaje dentro de su propio sueño. Recordamos que este tipo de ocularización “cuando la imagen nos remite a la subjetividad del sujeto de la enunciación a través de los *raccords*, del montaje o de los movimientos de cámara” (Arocena Arocena, 2006, p. 42).

Aparte de la opinión de Eberwein, consideramos que una de las hipótesis posibles del uso frecuente de la ocularización interna secundaria descansa sobre la utilidad de este planteamiento, que podría suponer la ventaja de poder observar la reacción en tiempo real del soñador, lo que elimina la necesidad de insertar en el montaje los planos de vigilia para observar dichas reacciones, como por ejemplo sucedía en *Cenicienta* (1914), de quien observamos su reacción ante lo que está soñando (Fotograma 4, Serie de fotogramas 8, Anexo B). Obsérvese dentro de este caso, como los planos del sueño y planos de la reacción de Cenicienta se alternan (Fotogramas 6 a 12, Serie de fotogramas 8, Anexo B). La ocularización interna tanto primaria como secundaria es articulada en la ensoñación de otra película de Hitchcock, *Vértigo (de entre los muertos)* (1958), cuando en primer lugar observamos a Scottie avanzar por el cementerio, y por corte pasamos al plano subjetivo del personaje, con lo que descubrimos que se dirige hacia la fosa de la tumba de Carlota Valdés (Fotogramas 11 a 13, Serie de fotogramas 27, Anexo B), para finalmente caer dentro de ella.

En *Fresas salvajes* (1958), según a Eberwein (1980), la mayoría de los planos están articulados en torno a la ocularización interna secundaria, aunque aparecen algunos planos correspondientes a la ocularización interna primaria.

El tercer tipo consiste en la *ocularización espectral*, menos frecuente que la ocularización interna secundaria. El ejemplo más brillante se halla en *Origen* (2010), donde se representan varias acciones paralelas en sendos sueños anidado de varios niveles, vivencias de los personajes se “sueñan” al mismo tiempo. (Serie de fotogramas 58, Anexo B). Como conclusión a este epígrafe, podemos aseverar que la mayoría de las representaciones se forjan mediante la ocularización interna secundaria, puesto que siempre el espectador siempre puede ver al soñador dentro del sueño, y se ello se puede considerar una convención.

Aparte de la tesis de Eberwein, la cual compartimos, sostenemos que la articulación secundaria posibilita observar y conocer lo que siente el soñador, sus reacciones ante los distintos acontecimientos, acciones, personajes y espacios que se presentan ante él.

#### 4.2.2.5 El montaje en el sueño fílmico (encuentro entre el tiempo y el espacio)

En este punto se trata el montaje desde su perspectiva más formal, es decir, desde el punto de vista del empleo de las distintas transiciones tanto de la imagen como de sonido, además de los elementos de la banda sonora presentes durante la representación del sueño. Dicho de otro modo, cuando hablamos de montaje, nos referimos a fragmentación. La fragmentación conlleva necesariamente el uso de las transiciones<sup>92</sup> (sean de imagen o sonoras). Es evidente que tanto el montaje de imagen, mediante el uso de distintos tipos de transiciones, como el de sonido, constituyen una de las piedras angulares de articulación del sueño desde el punto de vista del discurso narrativo.

Considerando que las transiciones se hallen dentro del mismo fragmento que representa el ensueño en sí o que sirvan para unir la entrada y la salida al fragmento onírico, se podrían considerar dos tipos de montaje en esta investigación: *intraonírico* y

---

<sup>92</sup> Se considera al corte como la transición principal.

*extraonírico*. Estudiaremos, por tanto, el montaje de imagen y de sonido de ambos tipos.

El *montaje intraonírico* de imagen se correspondería con las transiciones de imagen propias de la unión de los planos y episodios dentro del sueño. Consiste, por tanto, en “la disposición en la que están ordenados los elementos de imagen de cada sueño representado en los Fragmentos de Contenido Onírico usados para el análisis”.

En relación con la banda sonora, definimos *montaje intraonírico* de sonido como “la disposición en la que están ordenados los componentes de la banda sonora en cada sueño contenido dentro de los Fragmentos de Contenido Onírico empleados para el análisis”.

En cambio, nos referimos al *montaje extraonírico* de imagen como aquel relacionado con los distintos tipos de transiciones empleados para unir el segmento de carácter onírico dentro del film con los fragmentos aledaños correspondientes a la vigilia.

Resulta, pues, de interés investigar las formas de articulación de los sueños fílmicos respecto al resto de secuencias que constituyen un filme mediante el uso de las transiciones de montaje. Incluso en los casos de ensueños que aparecen en una parte del plano junto al soñador, podemos afirmar que existe montaje desde la perspectiva más formal del término, puesto que dichas “secciones oníricas” sobre el plano suelen introducirse sobreimpresionadas sobre la imagen por corte o por encadenado, constituyendo este último caso la transición del sueño de *Life of an American Fireman* (1903).

En algunos ejemplos, el empleo de encadenados de imagen para entrar o salir de un sueño será clave, en un ejemplo de transición de imagen como *indicador fílmico-onírico*, para indicar, cuando esa sea la intención del autor, que el fragmento constituye un ensueño. En otros casos, será el uso del sonido la clave que permita diferenciar la representación onírica de otra secuencia que no esté concebida como un ensueño.

Para finalizar, describimos el *montaje extraonírico de sonido* como las distintas disposiciones de las transiciones sonoras que unen los distintos fragmentos del sueño a las secuencias de la vigilia.

#### 4.2.2.5.1 Transiciones de imagen y componentes de la banda sonora en el montaje intraonírico

Para tratar la cuestión de las transiciones de imagen en el montaje intraonírico, conceptos tratados en el Capítulo 2, exponemos las transiciones.

##### 4.2.2.5.1.1 Transiciones de imagen del montaje intraonírico

En el montaje intraonírico, la transición más habitual es el corte, y son frecuentes también, aunque en menor grado, los encadenados y fundidos.

En el sueño del padre Karras en *El exorcista* (1973) cabe destacar el empleo del inserto de fotogramas de manera subliminal mediante corte. Se ha procedido a localizar en DVD el conocido fotograma subliminal (Fotograma 9, Serie de fotogramas 34,

Anexo B), y confirmamos que este plano tiene una duración de un solo fotograma<sup>93</sup>. Consideramos que la sensación de miedo e intranquilidad que pretende infundir este ensueño se ve reforzado, además de por el propio contenido de los planos y la banda sonora (escuchamos murmullos de intranquilidad y miedo del propio Padre Karras de la “vigilia” durante el sueño), por dicho fotograma casi imperceptible insertado subliminalmente que ya de por sí está muy conseguido (Pazuzu, en este plano, está interpretado por la actriz Eileen Dietz, quien fue situada delante de un fondo negro).

En algunas ocasiones, las transiciones sirven para introducir varios conjuntos de episodios que constituyen el ensueño, como en *El desconocido del tercer piso* (1940). El propósito de la unión de diferentes episodios mediante encadenados es separar los distintos episodios dentro del sueño (además de ayudar a dotar al mismo de una sensación de irrealidad, como en *Rebeca* (1940).

---

<sup>93</sup> Hay que recordar que aunque en DVD Pal se reproducen las películas a 25 cuadros por segundo, en vez de a los 24 habituales de los DVD, esto no implica ninguna pérdida de fotogramas (a diferencia del telecinado a otros sistemas de televisión, como el NTSC).

Los encadenados se emplean para unir los distintos bloques que componen el sueño.

El corte se emplea, al igual que la técnica de *sustitución por parada*, como efecto mediante el cual se mutan espacios o personajes dentro del plano, creándose así discontinuidades espaciales o de personajes<sup>94</sup>.

#### 4.2.2.5.1.2 Elementos de la banda sonora

El sonido cinematográfico es una herramienta poderosa, tanto que el productor y director George Lucas asegura que el sonido es la mitad de la experiencia cinematográfica (IMDb, s.f.).

Hemos tenido en consideración, para el estudio, los siguientes elementos de la banda sonora dentro de la representación onírica: *diálogos o palabra, música, ruido y silencio*.

<sup>94</sup> Aunque en este caso no se considerará transición a efectos prácticos. No varían ni el tamaño ni el ángulo de plano, por lo que se considera efecto y no plano distinto.

La *palabra* se emplea habitualmente en los ensueños de toda la muestra y normalmente se articula como intradiegética. En *Stalker* (1979), la voz en *off* de la esposa del protagonista que recita versículos del Apocalipsis bíblico, voz que se origina en el propio sueño: En *De la vida de las marionetas* (1980) se halla un ejemplo de voz en *off* usado como dispositivo descriptivo auxiliar de un sueño *mostrado y contado*, ya que consiste en el relato epistolar del ensueño por parte de Peter Egerman. De manera análoga, se emplea en los ejemplos de sueños relatados descritos anteriormente. Sólo puntualmente se emplea la voz extradiegética, como es el caso de *El mensajero del miedo* (1962), en el que un narrador no identificado asegura, mediante voz en *off*, que Marco Bennett tiene cada noche la misma pesadilla recurrente.

La *música* empleada en los sueños suele caracterizarse por ser normalmente extradiegética, ya que rara vez surge del propio sueño ni los personajes son capaces de escucharla. El uso de esta clase de música suele servir para revelar al espectador que lo que está experimentando el personaje es el estado onírico, y,

además, subrayar las emociones que le causan ese sueño. Destacamos *La amargura del general Yen* (1933), en el que se emplea música extradiegética aislada en ese punto como único elemento sonoro de la banda sonora. En *La caída de la casa Usher* (1960), junto a la música, se incorporan efectos de ruido consistente en los lamentos de los fantasmas, aunque en la imagen no se observa que dicho sonido sea emitido por estos, lo que incrementa aún más el carácter onírico de la secuencia. En *El enigma de Gaspar Hauser* (1974) sobresale el empleo en la banda sonora de una partitura musical clásica, el popular *Adagio* de Albinoni. Dentro de este epígrafe, podríamos calificar de ejemplo destacado el tratamiento de la banda sonora del sueño de *El gran Lebowski* (1998): la música está incorporada como una canción intradiegética, ya que el protagonista, “El nota”, la percibe durante el ensueño, que formalmente se asemeja a un videoclip musical. Se trata del tema musical *Just Dropped In (To See What Condition My Condition Was In)*, interpretado por Kenny Rogers & The First Edition.

Halpern pone de relieve la falta de correspondencia entre los sueños reales y filmicos en la cuestión de la música extradiegética en los sueños:

Although music rarely plays a part in actual dreams, filmed dream sequences rarely appear without it. (...) Combined with the images, sounds, and words, music in cinematic dreams produces a dreamlike atmosphere that is unlike our actual dreams, yet lends emotional truth to the scene (Halpern, 2003, pp. 144-145)

Los *efectos de sonido* poseen gran importancia dentro de la representación onírica. En *El discreto encanto de la burguesía* (1972), se halla un gran contraste entre lo que relata el soldado, lo que escuchamos en la banda de ruidos en el sueño y lo que muestran las imágenes: mientras afirma ante los asistentes al ágape que, en el sueño, él caminaba por una calle concurrida (en la banda sonora escuchamos gentío y campanadas, típicos sonidos de la urbe), en imagen dichos elementos no aparecen, resultando en una incoherencia entre lo que observamos y lo que oímos. El uso de efectos sonoros en *Sacrificio* (1986) ayudan a

crear esa atmósfera onírica, mediante una ingeniosa combinación de elementos sonoros. El diseñador de sonido del filme, Owe Svensson, al comentar sobre cómo se añadieron los efectos de sonido al film que ayudaron a crear ese ambiente onírico, desvela lo siguiente:

They were often spot effects. In the dream, for example, he wanted to make the ice fall down from the roof. Then there was water dripping and various other ideas. My contributions were the winds, the atmospheres and the environmental sounds (Svensson, 2003, p. 113).

En la banda de ruidos, durante algunas secuencias de ensoñaciones, asegura Svensson, se escuchan dos efectos principalmente: la flauta japonesa y una llamada tradicional sueca de una mujer llamando a vacas, este último sonido grabado originalmente en vinilo. Tarkovski solicitó a Svensson que mezclase ambos elementos, y según asegura el diseñador de sonido, funcionó. A esta mezcla se le añadió el efecto de sirenas de barcos distantes audible en algunos momentos. “So, in the end, the dream is heard as a combination of the woman's voice,

the Japanese flute and various ship sounds” (Svensson, 2003, p. 115).

El empleo insólito de los ruidos, con fines cómicos, destaca en el tratamiento sonoro de *The Artist* (2011): el protagonista, George Valentin, sueña que escucha a los objetos emitir sonido, mientras que el propio George, al intentar hablar, se da cuenta de que es totalmente mudo. Lo cómico subyace en que la trama de la película se sitúa en el Hollywood del comienzo de la era sonora cinematográfica, y el film, estrenado en 2011, está planteado de forma que se imitan las limitaciones técnicas de este periodo tanto en imagen como en sonido (película en blanco y negro, películas mudas que al proyectarse se acompañaban musicalmente<sup>95</sup>). Durante las escenas de vigilia no escuchamos, excepto la música, ningún componente de la banda sonora. En el sueño, sin embargo, en vez de música, sí es audible el sonido que emite

---

<sup>95</sup> Según Konigsberg en “las películas mudas se escuchaban partituras de obras clásicas o populares previamente registradas y reproducidas en máquinas como la «Pipe Organ Orchestra», o interpretadas por un pequeño grupo musical, o tocadas en un piano, aunque a veces, en las grandes ciudades, una orquesta interpretaba partituras originales durante la proyección de filmes importantes” (2004, p. 347).



cada objeto y ser viviente: el vaso, el despertador, el ladrido del perro, y finalmente, las risas de las mujeres en el exterior del camerino.

En cuanto al *silencio*, considerado en ocasiones como un componente de la banda sonora, destacamos su empleo en las secuencias oníricas de filmes como *Fresas Salvajes* (1957) y sobre todo en el sueño con el que comienza *Ocho y medio* (1963) de Fellini. El silencio normalmente sirve para dar paso a ruidos que, aunque muy sutiles, como en el ejemplo que acabamos de mencionar, suelen tener una presencia bastante notoria. Un ejemplo se halla silencio en determinados momentos de la pesadilla de *El exorcista* (1973), con lo cual aumenta la sensación de terror. Durante la secuencia, al comienzo de la misma, hay ausencia de ruido, aunque sí escuchamos el ruido proveniente del propio protagonista murmurando entre sueños, aterrorizado ante las imágenes que se suceden en su mente en el estado onírico. En *El Espejo* (1975) notamos, durante unos segundos, la total ausencia de sonido al igual que en algunos momentos de *Un hombre americano en Londres* (1984). En el Fragmento de Contenido Onírico de *Sueños de Akira Kurosawa* (1991) también

hallamos el silencio en determinados momentos en la banda sonora de la secuencia onírica.

#### 4.2.2.5.2 Transiciones de imagen usadas en el Montaje Extraonírico

##### 4.2.2.5.2.1 Transiciones de imagen

En este epígrafe se exponen las formas en que se incluye el sueño en relación con el resto de la película, y más concretamente, qué transiciones de imagen y sonido son usadas. Es obvio que para el montador constituye todo un campo abonado de posibilidades creativas, según se quiera utilizar las transiciones como *indicador fílmico-onírico* o, al contrario, borrar dichas señales para evitar que el espectador sea consciente de que lo visionado consiste en un ensueño.

Al referirse a los actos mentales en relación con el montaje, Bordwell, apuntando a una de las características del *discurso clásico*, asegura que “la narración clásica casi siempre motiva los

*flashbacks* por medio de la memoria del personaje. Aquí cooperan varias entradas: imágenes del personaje pensando, efectos ópticos (fundido, desenfoque)” (1996, p. 47).

En ocasiones, el cine narrativo intenta emular el grueso de los procesos mentales asociados al mismo, incluidos los ensueños. Un ejemplo de ello consistiría en la imposibilidad de recordar el comienzo de los mismos. Sobre ello, Christopher Nolan, director y co-guionista de *Origen* (2010), comenta que:

Una de las claves del sueño es que no notas que entras en el sueño. Puedes notar que sales. Puedes despertar del sueño, y saber exactamente en qué punto del sueño has despertado. Pero personalmente, nunca noto que entro en ese estado de forma consciente. Por eso, para reflejar los sueños y la entrada en los sueños, me parecía muy importante hacerlo tal y como lo siento. Y creo que la sensación es encontrarse en mitad de una situación, en mitad de un entorno. Cuando la experiencia termina, te das cuenta de dónde estás físicamente en el mundo que hay por encima del sueño, por así decir. Así que la forma de reflejar la entrada en el sueño es dejar caer al público en mitad

de una experiencia, y luego pueden orientarse al salir de ese sueño (Bellic, 2010).

El propio Christopher Nolan critica el uso de las transiciones, y avala el corte como forma de montaje más apropiada para la introducción de la secuencia onírica

Con los años, la gente ha usado fundidos o transiciones surrealistas. Pero yo creo que el simple corte de la gramática cinematográfica es uno de los trucos más cercanos a la forma de pensar del cerebro. La forma en que se percibe el mundo. Hemos intentando ampliar los límites de la utilización del montaje usando las transiciones más sencillas que existen para llevar al espectador de un estado mental a otro (Bellic, 2010).

El estudio cualitativo arroja los siguientes resultados, según el cronograma número 12 (Fig. A12, Anexo A), que:

- Las transiciones de imagen por corte en el montaje extraonírico aparecen en un 66,67% de la muestra, con mayor concentración entre 1950 y 2011, aunque aparece

ya desde 1896 y se da intermitentemente hasta los años 40.

- Las transiciones de imagen por encadenado se dan en un 38,33% y se da con mayor frecuencia en la horquilla temporal comprendida entre 1914 y 1962, y también en algunos filmes de la muestra de los años 70 y 80 del siglo XX.
- Las transiciones de imagen por fundido aparecen en un 15%, y se utiliza muy intermitentemente: 1915, 1926, 1940, 1963, y entre 1984 y 2006.
- No se emplea transición en el 26,67%, y esta ausencia se da con mayor frecuencia en la horquilla temporal comprendida entre 1896 y 1908, aunque se da también entre los años 1940, 1955 y 1907.
- Otros tipos de transiciones de imagen, por ejemplo, la “transición por desenfoque”, emergen en un 6,67%, y es más habitual en la muestra entre 1896 y 1908, y luego entre 1924 y 1960 más intermitentemente. En los años 90 del siglo XX se hallan también otra clase de transiciones en tres películas.

La combinación entre los distintos fragmentos de sueño que configuran el montaje extraonírico da lugar a múltiples formas o esquemas de montaje. A continuación, exponemos las distintas clases de montaje de este tipo más habituales. En algunos casos diferenciamos entre entrada y salida del sueño. Consideramos la entrada al sueño como el comienzo de las imágenes insertadas dentro del discurso, y la salida, con el final<sup>96</sup>. A continuación, de entre múltiples combinaciones de clases de entrada y de salida de la ensoñación fílmica, enumeramos una lista de las más habituales, al menos considerando la relación de películas que hemos contemplado desde este análisis.

- 1) *Entrada y salida del sueño resuelto por corte.*
- 2) *Entrada y salida del sueño por encadenado.*
- 3) *Entrada por corte y salida por fundido.*
- 4) *Entrada en el sueño por encadenado y salida por corte.*

---

<sup>96</sup> Normalmente, no se ofrece información sobre si el comienzo del sueño del sueño que se nos muestra a los espectadores a través de los primeros fotogramas del mismo en el film coincide con el principio del sueño del personaje en sí. Igual ocurre con el final mostrado. Por ello, preferimos denominar *entrada*, en este caso, al comienzo de la ensoñación que nos muestra el autor del film, inscrita del discurso del relato fílmico. Este mismo criterio se puede aplicar para el final del sueño, al que denominamos *salida del sueño*.

- 5) *Entrada por corte y salida por encadenado.*
- 6) *Entrada y salida por encadenados y sobreimpresión.*
- 7) *Otras combinaciones.*
- 8) *Sin transiciones.*
- 9) *Encadenados con planos “interludio”.*

Dichos esquemas se explican con más detalle en los párrafos siguientes:

- 1) *Entrada y salida del sueño por corte:* en estos casos, se pasa de los planos de vigilia al sueño directamente por corte, y del mismo modo en sentido inverso, se pasa del sueño a la vigilia. Ejemplos destacados se dan en las ensoñaciones analizadas de *El príncipe de las tinieblas* (1987), *Kagemusha* (1980), *La ciencia del sueño* (2006), en *Origen* (2010) y *The Artist* (2011). Concretamente en el caso de *The Artist*, la música de la secuencia anterior, en la que George se ríe del (en la época histórica en la que se ubica el film) reciente invento del cine sonoro, encabalga con el plano del comienzo del sueño de George Valentin en su camerino. Tampoco observamos al

protagonista dormirse, puesto que la intención del director es que el espectador no sea consciente, al igual que personaje, de que George está soñando.

Podemos diferenciar aquí las transiciones (sean corte, encadenado, etc.) usadas para pasar al ensueño de aquellas que simplemente se utilizan como forma de recordar lo acontecido durante el sueño, articulado mediante una analepsis. Esto es justamente lo que sucede en *El enigma de Gaspar Hauser* (1974). Kaspar comenta al profesor Daumer el sueño que tuvo sobre el Cáucaso, y a continuación, observamos directamente el sueño, que, suponemos, Kaspar está recordando. La salida en este mismo caso se realiza también por corte, y sirve para pasar a otra secuencia. De manera similar, dicha transición se emplea en *El discreto encanto de la burguesía* (1972) como analepsis, cuando el soldado relata el sueño que tuvo la semana anterior sobre la ciudad, el amigo y la madre a los comensales.

Otros casos en los que los cortes se emplean en la entrada y salida del sueño son *El príncipe de las tinieblas* (1987) y *Origen* (2010). Respecto al film de Nolan, como se ha expuesto anteriormente, el director británico deseaba borrar toda marca fílmica que pudiera indicar que se daba paso a una secuencia onírica, y encontró en el elegante corte una forma de realizarlo. En este caso, el cambio de secuencia equivale al cambio de nivel de sueño (recordemos que es una película en la cual los sueños anidados cobran un papel relevante en la historia).

En tres de las películas de Andréi Tarkovski se hallan sendos empleos análogos del corte. En *El Espejo* (1975), se repiten dos planos muy similares en el que el niño se incorpora, el primero, en color, y el segundo, en blanco y negro. Entre los dos, se sitúa un plano del bosque: las hojas de los árboles y arbustos del viento comienzan a oscilar repentinamente. Todos estos planos se encuentran unidos mediante corte. De manera similar, el plano de la mujer anciana marca el final del sueño. Pasamos a la siguiente secuencia directamente por corte. En *Stalker*

(1979), la inserción de planos en blanco y negro y color durante toda la secuencia nos hace dudar del *status* de la realidad a la que estamos asistiendo en ese momento. Todos estos planos se intercalan por corte. Sobre el último plano en color justo antes de comenzar el ensueño del protagonista, comienza el relato de la mujer del *Stalker*, mediante voz en *off*, quien se encuentra con los ojos abiertos en los últimos segundos antes de insertarse el ensueño. Se emplea un corte directo, tanto para el comienzo como para la salida del sueño. En *Nostalgia* (1983) sucede otro tanto de lo mismo; se podría considerar que el sueño empieza con el cáñido entrando en la habitación del hotel de Andréi desde el cuarto de baño. Igualmente, la salida del sueño es por corte, pero es entonces cuando escuchamos, encabalgado el sonido sobre los últimos segundos del plano del sueño los golpes en la puerta y la voz de Eugenia, desde la vigilia, llamando a Andréi para desayunar. El ensueño de *El exorcista* (1973) presenta un concepto original del corte en imagen y del encabalgamiento en sonido. Se entra al primer plano del sueño desde el plano del Padre Karras, el cual se halla

en la oscuridad tumbado, durmiendo en la cama, directamente por corte, mientras que al final, también por corte, se da paso a los planos de Reagan en el hospital gritando (es cambio de secuencia, la cual ya pertenece a la vigilia), cuyo sonido se encabalga con el final del sueño, aumentando la sensación de terror del conjunto.

- 2) *Entrada y salida del sueño por encadenado*: éste se puede considerar el segundo esquema más común de empleo de las transiciones. El encadenado se usa con múltiples significaciones para unir los bloques de vigilia y sueño: en el montaje extraonírico, es usado como tanto *indicador filmico-onírico* como *elipsis*. Consideremos los ejemplos de las secuencias oníricas de *Cara a cara* (1976) y *Recuerda* (1945). En este último largometraje, el encadenado se utiliza para engarzar el relato primero con la analepsis, que de esta forma se constituye en el recuerdo del sueño. Se salta de cada uno de los tres fragmentos del sueño al plano de John (quien relata el sueño) alternadamente mediante dichos encadenados (Serie de fotogramas 22, Anexo B). El encadenado

también se empleaba en las películas de los comienzos del cinematógrafo, en las que el sueño se insertaba en un globo o bocadillo la imagen, como en los casos de *Cabiria* (1914) y *Vida de un bombero americano* (1903).

- 3) *Corte y fundido en entrada, y encadenado en salida*: el fundido, aunque sea en muy raras ocasiones, puede emplearse para dar paso al sueño: es la transición empleada en *Charlot y los atracadores* (1915). En *Los Nibelungos - 1ª parte: La muerte de Sigfrido* (1924), justamente precedido del intertítulo (Fotograma 2, Serie de fotogramas 12, Anexo B), el ensueño comienza desde negro, y de ahí, por fundido, se introduce el primer plano del mismo. En *Misterios de un alma* (1926) se usa una combinación de cortes y fundidos para mostrar lo que sueña el protagonista: cuando a lo largo del sueño se vuelven a montar los planos del personaje durmiendo en su cama (entiéndase que desde la vigilia del film), la unión de estos planos con los del sueño se realiza mediante fundidos *de negro* o *hacia negro*. El ensueño en *Rebeca* (1940) se introduce mediante fundido en negro en su

comienzo, ubicándose la transición justo después de los títulos de crédito.

4) *Entrada en el sueño por encadenado y salida por corte.*

Hemos observado que este esquema de transiciones en el montaje extraonírico es empleado, al menos considerando la muestra, especialmente en la representación de las pesadillas. En *Un hombre lobo americano en Londres* (1981), mientras Alex lee un libro a David, se produce sobre éste un encadenado al sueño, que podría ser considerado tanto como el paso al sueño como una elipsis. La salida del ensueño, en esta ocasión, se produce dos veces, ya que existe un falso despertar, por corte. En este ejemplo, llama la atención el hecho de que el paso del plano de la vigilia al sueño se realiza mediante encadenado, y en éste último plano de la vigilia observamos a David con los ojos abiertos. Es por ello que apostamos que el uso de la transición se podría interpretar como una elipsis (Serie de fotogramas 42, Anexo B).

5) *Entrada por corte y salida por encadenado:* es un caso menos habitual, usado por ejemplo en *El diario íntimo de Adela H.* Cuando Adèle se despierta, el sueño, que se hallaba sobreimpresionado sobre ella, desaparece (Serie de fotogramas 37, Anexo B) mediante un breve encadenado. El comienzo de la secuencia en sí entra después de un corte, y se muestran al mismo tiempo el sueño y la vigilia en el mismo plano.

6) *Encadenado y sobreimpresión tanto en el comienzo como en el final del sueño:* en ocasiones, al comenzar el bloque onírico, éste comienzo se realiza mediante un encadenado, el cual no termina de realizarse, es decir, las dos imágenes se mantienen sobreimpresionadas. Es precisamente lo que sucede con los planos del principio del ensueño en *La amargura del General Yen* (1933). Otro ejemplo se halla en el paso de Dorothy de la realidad al mundo onírico en *El mago de Oz* (1939); en *El mensajero del miedo* (1962), el encadenado se introduce sobre el plano de Bennett Marco durmiendo, y se mantiene durante

unos segundos una sobreimpresión de los primeros planos de los soldados, pertenecientes ya a la ensoñación (Fotograma 2, Serie de fotogramas 29, Anexo B).

Una variante del uso de la sobreimpresión es el “desdoblamiento del yo onírico”: en *El moderno Sherlock Holmes* (1924), el comienzo del ensueño consiste en un plano general del proyeccionista, interpretado por Buster Keaton, quedándose dormido, y, desde él, se desdobra su yo onírico, que sale de su cuerpo (Fotograma 2, Serie de fotogramas 14, Anexo B). El final del sueño es similar, sin embargo, en la articulación tanto del tamaño de plano como de la transición, al paso del ensueño a la vigilia de *Let Me Dream Again*. En la película de Keaton, al final de la secuencia onírica, se encadena el plano del protagonista nadando con el del mismo ejecutando los movimientos de nado en la sala de proyección dormido sobre la butaca. Ambas tomas poseen el mismo tamaño de plano y encuadre. Del mismo modo, en la conclusión de la secuencia del sueño de *Let me dream again* (1900), el

protagonista se halla en la misma posición dentro del encuadre que en el plano posterior, cuando se despierta en la cama, ocupando la esposa igualmente el mismo sitio dentro del cuadro en el que se ubicaba la chica en el ensueño.

- 7) *Otros*: En esta categoría se han incluido otras técnicas de transiciones menos habituales, como la del *defocus* o transición por desenfoque. El uso más llamativo se halla al comienzo del sueño es en *La caída de la casa Usher* (1960). Ira Konigsberg denomina a esta clase de transición como aquella:

Transición de una escena a otra en la que se desenfoca la primera y se reenfoca la segunda. Este recurso, que hoy en día no se utiliza mucho, solía emplearse para indicar un *flashback*, frecuentemente en la misma localización, o para indicar el paso del mundo real al mundo onírico o a una alucinación (Konigsberg, 2004, p. 552).



Como apuntaba la definición de Konigsberg, la *transición por desenfoque* ha sido usada a lo largo de la historia del cine. Ya en 1900, en uno de los primeros ejemplos de la muestra antes citado, *Let me dream again* (1900) (Fotogramas 3 a 6, Serie de fotogramas 2, Anexo B), se emplea este tipo de transición para pasar del sueño a la realidad. Como apunta Walters:

Nevertheless, Smith's film stands out as an effective early use of the dream sequence technique in cinema. The disparity between reality and illusion is emphatically used to create the film's visual humour; the spatial resemblances inherent in the placement of actors and set in both scenes serve to highlight the divergent qualities of the dreaming and waking states. The man's revelation is played for its humour, with the actor's exaggerated expressions of revulsion and loathing constructing his character as a figure of ridicule, rather than attempting to elicit any sympathy from the audience (quiet disappointment or reflection would, perhaps, produce a different effect),. The film's comic impact relies upon Smith's decision to begin in the dream state, rather than

showing the man falling asleep, then dreaming and then waking up. Thus, the audience is temporarily deceived into confusing reality with illusion: taking the dream to be waking life (Walters, 2008, p. 44).

En *El oso* (1988), esta transición se utiliza de la misma guisa. El plano comienza desenfocado (poco después sabremos que en el objeto desenfocado consiste en una rana), pero en este caso, el enfoque no se produce uniformemente, sino que se va realizándose progresivamente por zonas y en apenas segundos (Fotogramas 3 y 4, Serie de fotogramas 47, Anexo B).

Otro caso es el uso de *intertítulos* en el cine mudo para advertir de que lo que se está visionando consiste en la representación de actividad onírica. Es justamente lo que se produce tanto en la entrada como en la salida del sueño de *La légende de Rip Van Winkle* (1905), lo que constituye un caso original, ya que dicha conclusión del segmento onírico se produce avisando explícitamente de la misma al espectador mediante, en vez de con un intertítulo, con varias señales grabadas en madera (Fotograma 12, Serie

de fotogramas 5, Anexo B) a modo de indicaciones de un camino. Este aviso se encuentra escrito en cinco idiomas, francés, inglés, alemán, italiano y, castellano<sup>97</sup>. En *Grand Canyon (El alma de la ciudad)* (1991) se halla uno de los casos más originales de la muestra en cuanto a la articulación de las transiciones de montaje extraonírico se refiere (aunque en este caso debería ser denominado montaje inter-onírico, es decir, entre sueños): el fragmento comienza con el final del ensueño del marido de Claire, Mack, para pasar directamente, a través de la rotura de una ventana, al dormitorio del matrimonio. En este plano se realiza un travelling hasta Claire yaciendo sobre la cama dormida, y es ahí donde comienza el sueño de la mujer (Fotogramas 1 a 3, Serie de fotogramas 51, Anexo B).

El empleo de un efecto de solapamiento progresivo de la imagen, en un plano subjetivo del protagonista, situado normalmente en los últimos segundos del plano de vigilia,

puede servir para reflejar la introducción a un estado onírico inducido por drogas, como en *El gran Lebowski* (1998); o bien el desmayo precedente a tal clase de secuencia a causa de un puñetazo recibido, que es precisamente lo que sucede a Marlowe en *Historia de un detective* (1944) (Fotogramas 1 a 3, Serie de fotogramas 21, Anexo B). Ambos ejemplos corresponden a sueños influidos por fármacos administrados a los personajes.

- 8) *Sin transiciones*: aquí se han considerado aquellos casos en los que no se emplean transiciones, pero sí técnicas de puesta en escena o efectos de imagen, como, por ejemplo, sobreimpresión en la entrada del sueño, el corte y el encadenado. Algunos ejemplos lo constituyen los ensueños de *Le cauchemar* (1898) y *Le rêve du maître de ballet* de Georges Méliès (1903). En *El chico* (1921), se utiliza un encadenado para entrar en el sueño, pero al no (Fotogramas 1 a 3, Serie de fotogramas 11, Anexo B), por lo que a efectos prácticos se considera un sueño introducido sin transición. En este ejemplo se hallan dos planos con este efecto. En el segundo, que muestra un

<sup>97</sup> En castellano está escrito como “vuelta a la realidad, el despertamento” (sic).

plano general de la calle, ya transformada en el cielo, aparecen por encadenado los ángeles que la pueblan. *The Sculptor's Nightmare* (1908) constituiría otro caso que ejemplifica este tipo, ya que se observa a lo largo del sueño cómo van apareciendo los bustos de los presidentes. En *El desconocido del tercer piso* (1940) también existe, realizado mediante recursos de puesta en escena e iluminación, un desvanecimiento de la luz hasta que gran parte del plano, excepto el protagonista, se halla totalmente en la oscuridad, a modo de indicación de que el personaje ha entrado en un estado onírico; las mismas tácticas de iluminación se hallan en *Vampyr* (1932) y *Oklahoma!* (1955).

- 9) *Encadenados con planos interludio*: dichos encadenados se emplean para unir distintas partes del sueño mediante lo que vamos a denominar “planos interludio”, constituidos por formas geométricas, caleidoscópicas, etc., elementos abstractos cuyo objetivo es reflejar o invocar un estado mental intermedio entre una parte y otra del sueño de manera abstracta, además de separar distintos episodios

relatados en la secuencia. En *El desconocido del tercer piso* (1940), estos se emplean entre los distintos bloques del sueño (Fotogramas 6, 8, 10, 15, 20, serie de fotogramas 19, Anexo B). Se pueden observar formas geométricas, abstractas, que se asemejan a los fondos abstractos de las partes de la cárcel, la celda del protagonista y la sala del juicio de la secuencia onírica, entre otros espacios. En estos planos, como se puede apreciar, también se usa la transición por desenfoque. Otra razón de inserción de dicho tipos de planos se encontraría en el deseo de indicar el caos y la incomodidad que produce la pesadilla al protagonista como, junto con la música, separar los distintos episodios que componen dicho sueño.

#### 4.2.2.5.2.2 Uso del sonido en el montaje extraonírico

En el montaje extraonírico sonoro hemos tomado en consideración, de toda la muestra, aquellas películas a partir de la

invención del cine sonoro. En la muestra, el primer film de este tipo es *Vampyr* (1932).

Habitualmente, la transición de sonido utilizada entre los fragmentos de vigilia y sueños cinematográficos consiste en el *encabalgamiento*. Se emplea de dos formas:

- El sonido de la vigilia se solapa sobre el comienzo o el final del plano del sueño.
- El sonido de la ensoñación se solapa sobre el comienzo o final del plano de la vigilia.

Marimón Padrosa expone que el *encabalgamiento* (también llamado *overlap* u *overlapping*) constituye una

regla de oro del montaje de diálogos que dice que el sonido ha de “cabalgar” sobre el corte. Partiendo de la base de que el sonido es una de las principales fuerzas de ocultación, la regla dice que el sonido tiene que montar sobre el corte, es decir, encima del punto de corte tiene que haber sonido (Marimón Padrosa, 2014, p. 195)

En otros casos, la inserción del plano del sueño se realiza encabalgando el sonido correspondiente al mismo sobre los últimos segundos del plano del soñador, perteneciente a la vigilia, para después pasar al primer plano de la secuencia onírica en sí. De modo similar, en ocasiones, el sonido de la vigilia encabalgaba sobre la imagen de los últimos segundos del ensueño. Estas dos formas son las más comunes a la hora de usar las transiciones sonoras.

En un sentido insólito se emplea el montaje sonoro en *La caída de la casa Usher* (1960); al final del sueño se escucha un grito que coincide con el plano de Madeline Usher gritando dentro del ataúd, la cual se supone había fallecido (cuando en realidad sufre de catalepsia), y cuando el protagonista despierta a continuación del sueño, el grito se sigue oyendo, pero sin desvelarse su procedencia. En *The Artist* (2011) la música de la secuencia anterior está situada sobre el plano del comienzo de la siguiente (George en el camerino ante el espejo) por encabalgamiento, que, al ser extradiegética, sirve para unir dos secuencias, de las cuales la segunda no es identificada por el espectador como onírica al

comienzo de la misma, lo cual refuerza el efecto cómico del conjunto.

En el final del ensueño de *Ocho y medio* (1963), cuando Guido comienza a caer, después de haber estado suspendido en el aire sobre el mar como si fuera una cometa, en los últimos segundos de la secuencia, se escucha el sonido de los jadeos de angustia del protagonista, para pasar, por corte, a los primeros segundos del plano de la vigilia en el que entra dentro de cuadro el brazo de Guido, y mientras sigue siendo audible la respiración angustiosa. De forma análoga, en *El exorcista* (1973), durante todo el sueño se escuchan los murmullos de angustia del padre Karras.

El efecto *cross-fade* se emplea para unir las secuencias de sueño y vigilia de algunos filmes, por ejemplo en *El extraño del tercer del tercer piso* (1940), en *Los olvidados* (1950), en *La infancia de Iván* (1962) y en *Cara a Cara... al desnudo* (1976). Dicho efecto suele acompañar sincrónicamente al encadenado de imagen.

#### 4.2.2.6 Tratamiento de la imagen y el sonido: colorido, efectos de imagen y efectos de sonido

Los otros grandes componentes considerados, junto a los cambios de iluminación, del decorado, y las velocidades anisocrónicas de imagen, *indicadores fílmico-onírico* son determinadas transiciones, el colorido de la imagen, y junto a éste, los efectos de imagen y sonido. Halpern enumera una serie de recursos fílmicos que, de manera análoga a la de los indicadores fílmico-onírico, constituyen formas de señalar al espectador la condición onírica de un punto del film en concreto:

In addition to this overlap in form, the content of these altered states also blends together. Diffused light, soft focus, echoes, sound distortion, and color changes (such as shifts to black and white, monochrome, or saturated color) may represent the content style: a melding of past, present and future or a confusion between reality and illusion may represent the content substance. Neither the style nor substance reliably predict whether the content represents a waking dream, a dreamy wakefulness, or something else altogether (Halpern, 2003, p. 86).

Sin embargo, dicha autora critica que estos efectos formen parte de códigos cinematográficos que poco tienen que ver con el sueño real, y a dichos códigos los denomina “Clichéd elements of dreams on film” (2003, p. 138). Entre dichos elementos empleados de una manera reiterada, superficial y convencional se encontrarían

visual and aural/verbal cues that use artistic means to separate dream sequence from the rest of the film. Visual cues such a fade to black, ripple dissolves, sepia tones, slow motion, fluctuating points of view, black and White, the color red, extreme close-ups of an eye, smoke/fog, masks, clowns, dwarfs, mutants, zombies, apples, and mirrors often indicate a character is in an altered state of mind. Aural/verbal cues include garbled sound, discordant tones, circus music, echoes, heartbeats/clock ticking, and the dreamer saying, “I must be dreaming,” none of which bear much resemblance to actual dreams<sup>98</sup> (Halpern, 2003, p. 138).

---

<sup>98</sup> Como vemos, cita tanto elementos de la historia como del discurso del relato fílmico.

Marimón Padrosa, de forma similar, pero aludiendo a recursos usados para crear la analepsis (que el autor denomina *flashback*) de manera análoga a los empleados en los sueños, cita algunos ejemplos de códigos visuales y sonoros:

El recurso para acceder a un recuerdo ha sido desde los primeros momentos del cine el encadenado. No tiene nada que ver con nuestro pensamiento, que accede al pasado de forma inmediata, automática y desordenada, mezclando recuerdos, impresiones del presente, reflexiones y deseos del futuro. (...)En el cine clásico se necesita hacer una distinción entre presente y pasado. Esta distinción a menudo se hace a través del color (las imágenes del pasado pueden estar caracterizadas por colores más pálidos, incluso pueden contener algún virado o ser en blanco y negro), de la música (las imágenes del pasado pueden venir acompañadas de algún tema musical concreto) o recursos como la velocidad de filmación) las imágenes del pasado pueden ir a cámara lenta) (Marimón Padrosa, 2014, p. 198).

Nótese en las palabras de Marimón Padrosa que sugiere lo mismo que Halpern, al asegurar que la representación fílmica de los sueños se asemeja a las de alucinaciones y a la de otros

estados mentales del personaje, con la diferencia de que si la representación consiste en un sueño, al personaje se le presenta dormido. Aunque, como se ha esbozado anteriormente, no siempre se han usado dichos recursos, ya que en los comienzos del cine, como apunta Bordwell (1997), los sueños no estaban muy generalizados, debido en parte a la corta duración de las películas y a que los personajes se concebían de manera muy estereotipada. En esos años, se usaban códigos heredados de la linterna mágica y del teatro para expresar gráficamente los sueños en las obras fílmicas.

Iglesias Simón (2007) asevera que algunos recursos heredados del teatro pasaron al cine primitivo, como *el asombro al espectador*, el cual supuso uno de los primeros elementos que el cine tomó prestado de la escena. Méliès trataba de emular en el medio cinematográfico aquello que años atrás ya había sido posible materializar, con éxito, en obras de los grandes teatros: la volatilización de personajes, realizada a través del *truco de sustitución* (2007, p. 41). Dicho truco lo describe con todo lujo de detalles el propio Méliès:

¿Quieren saber cómo se me ocurrió por vez primera aplicar el truco al cinematógrafo? Es muy sencillo, palabra de honor. Cierta día que yo estaba fotografiando de manera prosaica la Plaza de la Ópera, un bloqueo del aparato tomavistas que utilizaba al principio (aparato rudimentario, en el cual la película se rompía o se atascaba con frecuencia y se negaba a correr), produjo un efecto inesperado; necesité un minuto para desatascar la película y volver a poner el aparato en marcha. Durante este minuto está claro que los transeúntes, los autobuses, los coches habían cambiado de lugar. Al proyectar la cinta, pegada en el punto en que se había producido la ruptura, observé de pronto que un autobús Madeleine-Bastille se convertía en coche fúnebre y los hombres en mujeres (Georges Méliès, citado en Iglesias Simón, 2007, p. 40).

Como detalla Iglesias Simón, este efecto se conseguía interrumpiendo la filmación, y sin alterar el resto de la composición del cuadro, se efectuaba cambios de actores o decorados oportunos (2007, p. 41), lo que suponía “que durante la proyección de la película no se apreciara esta detención y el cambio pareciera instantáneo”.

Iglesias Simón cita a *L'escamotage d'une dame chez Robert Houdin* como la primera película en la que se materializó la técnica por primera vez. El uso del *truco por parada* supone

una emulación clara de determinados resultados alcanzados en el medio teatral a través de soluciones cinematográficas análogas (y no iguales), a las soluciones teatrales. De esta forma, transformaciones que en el teatro se realizaban por medios puramente escénicos, (...) en el cine se empieza a realizar utilizando soluciones que son genuinamente cinematográficas (2007, p. 41).

Sin embargo, Iglesias Simón enumera otros dispositivos fílmicos propios del medio cinematográfico, como “cachés para permitir impresiones”, “impresión a cámara lenta que”, “mezcla de escenas grabadas”, “fundidos encadenados”, “travelling”, “primer plano”, y “coloreado a mano de películas” (Iglesias Simón, 2007, p. 44).

A continuación, procederemos a estudiar las formas en que los códigos fílmicos del discurso, a través del tratamiento sonoro y de

imagen, se utilizan para “significar el sueño”, y su frecuencia de empleo.

#### 4.2.2.6.1 Colorido de la imagen

Otra de las herramientas mediante las cuales se puede articular la indicación que ayuda a identificar la ensoñación de un personaje consiste en el empleo del color de la imagen. Cuando hablamos de dicho color de la imagen, nos referimos en realidad al colorido de la misma. El diccionario de la lengua de la Real Academia Española se refiere a colorido como “disposición y grado de intensidad de los diversos colores de una pintura”. Un término que se utiliza en el mundo visual, derivado directamente del inglés, es el de *coloración*, término que según el mismo diccionario significa “Acción y efecto de colorar”, y *colorar* a su vez es “Dar de color a una cosa o teñirla”. Por ello, preferimos el término colorido aplicado al audiovisual, ya que nos referimos a la “disposición y grado de intensidad “del color de la imagen cinematográfica. Mientras que con coloración, en el ámbito fílmico, nos referiríamos más bien a la técnica de dar color a posteriori a la misma imagen.



Por tanto, el colorido se erige como el tercero de los *indicadores filmico-oníricos* utilizados para proporcionar información al espectador de que está visualizando en ese momento es un ensueño.

Superimpositions (...), slow motion, (...) dissolves, (...) and spiraling shapes and colors at the onset of a dream represent just a few forms of distortion used to represent traditional dream sequences. (...) Combining familiar effects, such as slow motion, black and white, fog, or garbled sound, makes us conscious of a dream sequence or altered state of mind (Halpern, 2003, p. 145).

"We can't manipulate our eyes the way a camera can be adjusted to produce slow motion, fast motion, reverse motion, and freeze frames. Certainly our eyes have no real equivalents to dissolves, multiple exposures, negative images, distorting lenses and filters, focus manipulations, and all the other special effects that can be achieved through the use of the optical printer" (Gianetti, citado en Halpern, 2003, pp. 145-146).

Botz- Bornstein considera que las representaciones fílmicas de hechos pasados (entendidos como recuerdos) en blanco y negro se relacionan con aquellos recuerdos que emergen tras haber estado ocultos un tiempo. Del mismo modo, los sueños en blanco y negro se corresponderían con recuerdos del pasado. Andrew asevera que

While some film makers have resorted to using color for the present tense scenes and black and white for past or conditional (dream) tenses, this is clearly a sophisticated convention added to cinema rather than an indigenous aspect of the language itself (Andrew, citado en Botz-Bornstein, 2007, pp. 126-127).

Botz-Bornstein (quien opina que los sueños se experimentan realmente en blanco y negro) defiende que el uso del color dentro de los mismos se debe al deseo de usarlo como un "indicador" del *status* del mismo, al igual que el empleo de la ralentización de la imagen es aceptada sin que el propio director pueda asegurar que en los propios sueños exista dicha ralentización (Botz-Bornstein, 2007, p. 127).

No nos pronunciamos sobre el debate planteado sobre si las ensoñaciones se experimentan en color o blanco y negro, y si ello constituye la base de una convención cinematográfica (al igual que la del uso del color para representar hechos pasados y recuerdos) o como una realidad (se filman los sueños en blanco y negro, frente a toda la película en color, porque se sueña en blanco y negro).

Esta cuestión exige tomar en cuenta los valores del análisis cuantitativo desde un punto de vista relativo. Es evidente que el cine, en sus primeros años de andadura, no disponía del negativo en color, aunque ya tempranamente se experimentó con técnicas de teñido, virado y coloreado. Por lo tanto vamos a ofrecer dos tipos de resultados, los absolutos, que tienen en cuenta toda la muestra, y los relativos, que sólo tiene en cuenta las películas a partir de la época en la que se empezó a usar la película en color de manera comercial. Tomaremos, por tanto como referencia el primer largometraje de la muestra en color, *El mago de Oz* (1939). La generalización del cine en color no fue inmediata en esa época, sino que tardó en implantarse décadas, de tal manera que en ciertos momentos de la historia del cinematógrafo coexistió el

uso de ambos tipos de negativo. Por lo tanto, para los resultados relativos tendremos en cuenta en la muestra todas las películas a partir de *El mago de Oz* (1939). Considerando los resultados absolutos, observamos en el cronograma número 14 (Fig. A14, Anexo A) que:

- Los sueños en color aparecen en un 43,33% de la muestra analizada, y se dan con mayor frecuencia en la horquilla temporal comprendida entre 1955 y 2010.
- Los sueños en blanco y negro se hallan en un 58,33%, con mayor frecuencia en la horquilla temporal comprendida entre 1896 y 1962.
- El sueño que contiene imágenes en color monocromo, tintado, virado o coloreado aparece en un 8,33% de los filmes, y los resultados están bastante dispersados: 1905, 1914, 1958 y 1960, y en tres películas entre 1979 y 1991.

En cambio, si tenemos en cuenta sólo los valores relativos, el color aparece en un 60,47%, los ensueños en blanco y negro, en

un 46,51% de la muestra, y los sueños que se concibieron con colorido monocromo, tintado, virado y coloreado se hallan en un 6,98%. Estos datos aislados no tienen en sí ninguna trascendencia, a no ser que comparemos dicho colorido de la imagen onírica con el del resto de la película. Es en este caso en el que se puede observar realmente si el colorido se comporta como un *indicador filmico-onírico*, además de su frecuencia de uso para diferenciar el acto mental onírico de la vigilia.

También, otra cuestión que surge a raíz de lo anterior consiste en si el tintado, el coloreado, y el monocromo han sido utilizados como tales indicadores. En principio, las obras fílmicas correspondientes a los comienzos del cine han sido forzosamente rodados en blanco y negro debido a las limitaciones tecnológicas del momento, por lo que el autor no tenía otra opción que usar este tipo de película, con que, si un director hubiera deseado diferenciar mediante el colorido el sueño del resto de la película, tendría que haber recurrido a las técnicas del tintado, virado, o coloreado para ello. Hemos considerado también la imagen monocroma como parte de esta categoría, ya que implica una coloración análoga a la de las otras tres técnicas. Pero, en primer

lugar, vamos a aclarar los conceptos de los distintos tipos de colorido. Konigsberg concibe la “película de color” como aquella “que se emplea para la realización de un filme en color” (2004, p. 390). Para este mismo autor, la película en blanco y negro consistiría en aquella película “con una emulsión que, al ser procesada, presenta una imagen que transforma los colores en diversos grados del gris” (2004, p. 390). Konigsberg, al comentar sobre el grado de la utilización del negativo de color y blanco y negro en las películas comerciales en la década de los 50, sostiene que, la producción de estas últimas en aquellas fechas eran “menos de la mitad” (2004, p. 392). Por otra parte, el tintado y el virado constituyen los sistemas usados para colorear la imagen en los primeros años del cinematógrafo (2004, p. 546). El tintado es el procedimiento usado “para crear una imagen en color durante la era del cine mudo tintando el soporte de la película y coloreando con ello las áreas claras”, y que se conseguía “tintando el soporte de la copia, positivando sobre un soporte ya tintado o tintando a mano” (2004, p. 546). Una técnica complementaria y que podía ser utilizada al mismo tiempo era el virado “que significaba específicamente colorear las áreas opacas tintando las partículas de plata de la emulsión” (2004, p. 546). El

sistema del tintado se producía de dos maneras, “frecuentemente tiñendo la copia positiva, a veces positivando sobre una película teñida y, a veces, tintando a mano la imagen” (2004, p. 390). Pero el que una película fuera coloreada no significaba necesariamente que todas las copias se realizaran de esa manera. Burch, refiriéndose a dicho proceso empleado en filmes coloreados de los primitivos franceses, explica que “no eran policromos para todo el mundo”. No todos los exhibidores podían costearse la compra o alquiler de una copia coloreada, así que existen algunas versiones en versión monocroma (Burch, 1995, p. 179). La función que el coloreado poseía en la época muda, asegura este autor, era

ambiguo en un primer momento en lo que concierne a la representación de los espacios y de los volúmenes. Sobre todo en Francia, el color tiene una gran importancia, como ocurre en las películas de Méliès y en las películas de trucos y fantasías de la Pathé. En un primer momento, se trata sobre todo de destacar del fondo monocromo a un personaje determinado, adjudicándole un tono vivo, es decir, obviar el efecto de achatamiento debido a la iluminación uniforme, a la colocación de la cámara, etc. Sin embargo, las rebabas propias del

coloreado a mano, como estampado, tienden más bien a acentuar el efecto de superficie, haciendo efectivamente más legible la imagen, y confiriéndole un gran encanto plástico. La puesta a punto en la Pathé (hacia 1906) de un sistema de «estampadores » mecánicos, menos onerosos, permite una localización de las imágenes más precisa y la multiplicación de los teñidos en un número de películas mayor. Con este procedimiento Pathecolor, mejorado, aparece ya el color en su función institucional: como «suplemento de realidad» (y de «belleza») (Burch, 1995, p. 179).

Además de subrayar la figura del personaje respecto al fondo, también posibilitaba “el relieve que aporta el teñido de los fondos” (1995, p. 179)<sup>99</sup>. Por tanto, hay que tener en cuenta que en esta época del cine mudo existían distintos tipos de copias, por los que en algunas podía observarse una coloración distinta, o directamente carecer de ella.

Aun así, nos planteamos si, también, en la época del cine mudo, la técnica del coloreado se empleó para discriminar las

---

<sup>99</sup> Así lo asegura Noël Burch cuando compara las versiones en blanco y negro, y coloreadas de *Au Royaume des Fées* (1903) de Méliès.

representaciones oníricas. Los ejemplos más destacados de la muestra en cuanto a la utilización de este proceso son *La légende de Rip Van Winkle* (1905) y *Dream of a Rarebit Fiend* (1906) y, según la versión visionada, *Cinderella* (1914).

En *Fresas Salvajes* (1957) destaca el uso, en la secuencia onírica referida, de una fotografía en blanco y negro muy contrastada, obra de Sven Nykvist. Durante el sueño, en comparación con el resto del filme, este contraste sirve para acentuar el carácter onírico y la soledad de Isak en el barrio “desconocido” (Serie de fotogramas 26, Anexo B).

De todos modos, el estudio del empleo del colorido del sueño se presenta de interés al comparar el colorido de las secuencias oníricas con la de las representaciones de la vigilia de cada filme. En esto consiste lo que analizaremos en el punto siguiente.

#### EL COLORIDO EN SECUENCIAS DE VIGILIA Y DE SUEÑO

Como habíamos apuntado antes, el interés del colorido en los sueños cobra sentido como señalizador cuando estas imágenes

se comparan con el colorido del resto del filme. Por ejemplo si todo el metraje se ha articulado mediante el color, el sueño se visionará en monocromo o en blanco y negro. Es en este caso cuando se constituiría como un *indicador fílmico-onírico* poco común, según los datos de la investigación cuantitativa, pero muy efectivo a la hora de querer explicitar qué es un sueño. Dicha técnica además ayuda a acentuar la irrealidad de los propios sueños, ya que cuando estos se muestran fílmicamente en blanco y negro, el autor encuentra un recurso que permite recrear la irrealidad inmanente al ensueño en cuanto a la pérdida de la calidad de la imagen respecto a la de la vigilia. Otro caso en que el colorido se constituye como indicador fílmico-onírico es cuando la imagen en color de la ensoñación aparece desaturada respecto a la imagen de las secuencias de la vigilia.

Ya que en muchas ocasiones estos distintos tipos de colorido se usan para discriminar el sueño de la vigilia fílmica, se han de considerar para la investigación tanto el propio colorido del sueño como el de los planos adyacentes que representen a la vigilia. Ésta es una de las razones por las que en los Fragmentos de Contenido Onírico se incluyen, en la mayoría de las ocasiones, las

partes de vigilia precedentes y posteriores a la ensoñación: para posibilitar el estudio de dicha diferenciación.

Para exponer los resultados relativos, hemos tenido en cuenta el que se considera el primer largometraje de la muestra rodado en color, *El mago de Oz* (1939). Según el cronograma número 13 (Fig. A13, Anexo A), el sueño representado que difiere en el colorido de la imagen respecto al de la vigilia representada se da en un 13,33%, y con mayor frecuencia en la horquilla temporal comprendida entre 1970 y 1979. Teniendo en cuenta el valor relativo, éste valor apenas sube al 17,78%. Basándonos en estos datos, intuimos un escaso empleo del recurso, en donde la mayor parte del mismo corresponde a largometrajes de Andréi Tarkovski. El primer ejemplo de la utilización del color como *indicador filmico-onírico* lo hallamos en 1939 con la propia *El mago de Oz* (1939), que utiliza la diferenciación del colorido entre el mundo de la vigilia y el mundo de los sueños de manera opuesta a la habitual. En este caso, se distinguen dos niveles de realidad claramente diferenciados mediante el uso del color y del blanco y negro (o sepia). El mundo real de Dorothy se muestra en blanco y negro, mientras el sueño, en color (Serie de fotogramas 18, Anexo B).

Quizás la más evidente interpretación a priori sobre esta diferenciación en el colorido de la imagen descansa sobre el hecho que el mundo de Kansas es percibido por Dorothy como más desdichado que el mundo de Oz. En 1958, en *Vértigo* (*De entre los muertos*), mientras que casi toda la película está rodada en color, el sueño mismo combina el color y diversas tonalidades monocromas. En un empleo bastante creativo, la imagen pasa del color original a transformarse en monocromo durante apenas un segundo para volver al mismo color original, y así repetidamente durante parte del sueño. Incluso al principio del Fragmento de Contenido Onírico, cuando se puede observar a Scottie dormido en la cama, en este plano precedente a la entrada del ensueño comienza ese efecto de colorido alternado entre monocromático y el color original, justo cuando el protagonista abre los ojos (Serie de fotogramas 27, Fotogramas 2 a 27). Continúa el mismo efecto de color, durante el plano del plano de flores deshaciéndose, y en los dos planos siguientes con Carlota Valdés y Gavin Elster predominando en estos los tonos naranja y verde para la monocromía, y, finalmente, en los planos de Scottie avanzando por el cementerio hacia la tumba de Carlota. Los colores que se muestran de forma monocromática son principalmente violeta,

verde, amarillo, naranja y rojo. Dichos cambios de color, ya de manera súbita, sin la transición suave que se hallaba en los planos anteriores, aparecen también en el vórtice sobre el que se halla el rostro de Scottie (el cual también adquiere en momentos determinados un color monocromático), en un plano cercano al



**Figura 14: Colorido monocromo en *La caída de la casa Usher* (Roger Corman, 1960). Elaboración propia a partir de DVD.**

final de la secuencia. *La caída de la casa Usher* (1960) es otro ejemplo en cuyo sueño se emplea el color claramente para señalar y explicitar la condición onírica de la secuencia (Fig. 14), mediante la utilización del colorido monocromo en la imagen, una tonalidad azul, que, a mitad del sueño, se torna violeta (Serie de

fotogramas 28, Anexo B) para, concluir de nuevo con el mismo tono añil (que, junto con el efecto de niebla incrustada en la imagen mediante medios ópticos, además de permitir diferenciar la realidad del sueño, refuerza esa irrealidad representada en el film de Roger Corman).

En *La noche americana* (1973) se representa el sueño de Ferrand mediante dos tipos diferentes de colorido al mismo tiempo. En la primera parte, justo antes de visualizar el sueño, se observa a Ferrand dormido sobre la cama inquieto (y reaccionado ante lo que suponemos que está soñando); sobre él se hallan sobreimpresionados varios carteles luminosos de salas de cines, en color. Sin embargo, el sueño del niño y el cine que sigue a continuación está rodado en blanco y negro (Serie de fotogramas 33, Anexo B). Un recurso similar utiliza Truffaut, el director de la anterior película, en *Diario Íntimo de Adela H.* (1975): Adèle se muestra inquieta en su cama mientras duerme, y podemos ver sobre ella el sueño sobreimpresionado, cubriendo toda la imagen, una pesadilla sobre su ahogamiento en el agua. El plano correspondiente a Adèle inquieta por la pesadilla está rodado en

color, mientras que su pesadilla sobre el ahogamiento en el océano es en blanco y negro (Serie de fotogramas 37, Anexo B).

Las siguientes películas de la muestra que presentan esta característica de diferenciación de estados mentales por medio del colorido corresponden a tres obras de Andréi Tarkovski. En *El Espejo* (1975) observamos al comienzo del sueño un plano en color del niño en la cama incorporándose; el siguiente es en blanco y negro, y corresponde a la vegetación de un bosque cuyas hojas comienzan a oscilar debido a una repentina ráfaga de viento. Después sucede algo bastante peculiar: volvemos a ver un plano similar del niño, quien realiza el mismo movimiento, es decir, vuelve a incorporarse, se levanta de la cama y entra en la habitación contigua (Fotogramas 1 a 3, Serie de fotogramas 36, Anexo B). De una manera sutil, se ha empezado el sueño. El empleo del color en las ensoñaciones cinematográficas es similar en la siguiente película del director ruso, *Stalker* (1979), en la que se hallan los dos tipos principales de colorido: blanco y negro (en realidad sepia, pero a efectos de análisis lo consideramos blanco y negro) y color para las partes de la vigilia correspondientes a la Zona. También las escenas ubicadas fuera de la Zona, en las que

se ubica algún elemento que tiene que ver con dicho lugar, se muestran en color, como en las secuencias en las que aparece la hija del Stalker, Monita, ya que Tarkovski establece una relación muy clara entre la Zona y todo lo que tiene relación con ella directamente mediante el color en la imagen (Fotograma 1 y 12, Serie de fotogramas 39, Anexo B); Tarkovski usaría el colorido de manera muy similar en los dos siguientes y últimos filmes, *Nostalgia* (1983) y *Sacrificio* (1986), aunque de manera aún más sutil. En *Sacrificio*, los planos en blanco y negro aparecen en este sueño, y, fundamentalmente en todas las visiones de la película, lo que hace que las razones de la utilización del colorido se torne aún más compleja: podemos observar que al principio y al final de la película, la saturación de color es alta, mientras, que a partir la parte del conflicto mundial, el color se va desvaneciendo, hasta tornarse casi blanco y negro. Chion denomina a esta pérdida de saturación de color como “decoloración intermedia”, y el fin de tales procedimientos sería el de insinuar la existencia de “varios niveles de realidad superpuestos. En *Stalker*, personajes que proceden de un país en blanco y negro penetran en un mundo de color: la Zona -como en *El mago de Oz* (The Wizard of Oz, 1939), de Victor Fleming. En *Sacrificio*, el sonido de un avión a reacción



decolora el mundo, que recuperará su color con el despertar de Alexander” (Chion, 2008, p. 57). Tarkovski jugó con el grado de saturación de los planos correspondientes a la vigilia según avanza el film, que en ocasiones alcanzaron un 70% (Zand y Nykvist, citados por Llano, 2006, p. 684) de desaturación (e incluso, algunos planos se presentan directamente en blanco y negro). Podemos observar que al principio y al final de este filme, como bien apuntaba Chion, efectivamente la saturación de color es alta, mientras, que a partir del conflicto mundial, la intensidad de la misma se va desvaneciendo, hasta reinar casi por completo la imagen en blanco y negro. Johnson y Petrie detallan el proceso de *desaturación* que el director de fotografía del filme, Sven Nykvist, empleó para conseguir el efecto deseado:

Two dupe negatives, one color and one black and white, are made from a color negative and then married in the optical printer, progressively eliminating certain colors until the desired effect is achieved. The effect can be varied from one shot to the next, if necessary. This expensive process was used for some fifty shots of the nights scenes in the film, in order to achieve a

“magical, mystical” effect (Niogret, citado por Johnson y Petrie, 1994, p. 48).

La alternancia entre color, blanco y negro, y monocromo forman un rasgo estilístico presente en gran parte de la filmografía del director ruso, y dicha alternancia del colorido se produce tanto entre escenas, como por corte, o bien directamente dentro de la secuencia, en un uso del color respecto al montaje extraonírico e intraonírico que tiene como objetivo difuminar la frontera entre el sueño y la vigilia (y entre otros estados de consciencia).

Como último ejemplo destacable, la tecnología informática ya permitía en los años 90 manipular el color digitalmente. Mediante los programas de postproducción se podía dotar de un aspecto totalmente irreal a distintos parámetros de la imagen, entre ellos el color, en los sueños reproducidos por el ordenador en *Hasta el fin del mundo* (1991), además de que, debido a la gran cantidad de datos que maneja el ordenador retratado en el film (que hace posible la grabación de los ensueños), sirve de excusa a Wim Wenders proporcionar una calidad pictórica a la imagen onírica en esta película. En este caso, los colores del sueño se han reducido

a colores primarios, poco realistas, en los que destacan los tonos verdes y rojizos, que junto con otros efectos, deforman la figura de los personajes hasta llegar a un punto grotesco (Serie de fotogramas 52, Anexo B).

#### 4.2.2.6.2 Efectos de imagen y sonido

El quinto *indicador filmico-onírico* que hemos considerado para el análisis de la muestra se corresponde con el conjunto de los efectos de imagen y sonido, los cuales se utilizan para hacer consciente al espectador de que las imágenes oníricas no se corresponden con la realidad diegética del relato fílmico.

Los efectos de imagen que se aplican más comúnmente, que se han considerado pertinentes en el estudio de la presente cuestión, son la sobreimpresión, el efecto de granulación, el efecto oleaje y el efecto niebla. También se han considerado otros efectos menos comunes.

En algunas ocasiones, dichos efectos de imagen pueden acompañarse de efectos de sonido que implican también algún tipo de distorsión. El más habitual es el efecto de reverberación, utilizado en cualquier componente de la banda sonora. Por lo tanto, concebimos el efecto de imagen como “la manipulación por medios químicos, ópticos o informáticos de la imagen con el fin de modificarla de alguna manera”. Del mismo modo, el efecto de sonido también implica una manipulación que altere la grabación original.

En definitiva, consistiría en el retoque de los elementos visuales o auditivos que tienen como finalidad desvirtuar el realismo de la grabación de la imagen visual o auditiva, además de reforzar la condición onírica de la secuencia, e incluso indicar el *status* onírico de dicho segmento. Los efectos de imagen que hemos considerado de utilidad en el estudio son:

- Niebla
- Efecto Ondulación
- Sobreimpresión
- Granulación

- Otros: por ejemplo la denominada transición por desenfoque, etc.

Para el estudio de los efectos de sonido, la principal “deformación” que hemos tenido en cuenta es la *reverberación*. Además hemos considerado otras opciones que, aunque menos frecuentes, hemos considerado relevantes.

#### 4.2.2.6.2.1 Efectos de imagen

Como habíamos apuntado anteriormente, se persiguen, con el uso de efectos de imagen en las representaciones oníricas, dos objetivos: uno, el desvanecimiento de definición de la misma; dos, indicar que estamos ante un ensueño del personaje. Algunos efectos que afectan a toda o a parte de la imagen son empleados especialmente durante las representaciones oníricas. La inclusión de alguno o varios de estos recursos deforman el contenido del plano o lo alteran ligeramente, ya sean realizados en postproducción, o en el mismo rodaje, mediante mecanismos

ópticos o mecánicos. Sánchez Noriega los incluye dentro de la denominación de *efectos especiales*. Formarían parte de estos

Todo tipo de trucos realizados por cualquier procedimiento (mecánicos, electrónicos, ópticos e informáticos) que se realizan en el profílmico, la óptica de la cámara y la imagen o el sonido grabados, con el fin de la obtener determinados resultados. Entre los efectos especiales del profílmico están las acciones. (...) con la cámara se hacen trucajes como apariciones y desapariciones, fundidos en negro, imágenes múltiples con lentes y espejos, variaciones de color o de nitidez con filtros, alteraciones del movimiento de los actores, etc. En el proceso de postproducción (laboratorio y montaje), la película se manipula para obtener fundidos en negro, encadenados, cortinillas, desenfokes, difuminados, ralentizaciones y repeticiones montando fotogramas añadidos, etc. (Sánchez Noriega, 2010, p. 721).

La frecuencia con que se usa cada efecto de imagen considerado en la investigación, de acuerdo al cronograma número 15 (Fig. A15, Anexo A), es la siguiente:

- El efecto de sobreimpresión aparece en un 26,67% de la muestra analizada, más frecuentemente entre 1903 y 1950.
- El efecto de granulación se da en un 11,67%, y se da con mayor frecuencia en la horquilla temporal comprendida entre 1973 y 1980, y además entre 1987 y 1991.
- El efecto de niebla se halla en un 11,67%, y se da con mayor frecuencia en la horquilla temporal comprendida entre 1933 y 1960.
- El efecto de ondulación se utiliza en un 8,33%, y se es más frecuente entre 1933 y 1960.
- Otros tipos de efecto de imagen se dan en un 31,67% de la muestra analizada.

Expuesto lo anterior, procederemos a detallar el uso de cada efecto de imagen a continuación

#### 4.2.2.6.2.1.1 Sobreimpresión

La sobreimpresión constituye uno de los efectos estrella utilizados en las ensoñaciones cinematográficas. Éste fue el recurso

predilecto de imagen en los primeros años del cinematógrafo para incrustar el sueño en la imagen principal, mediante una viñeta circular primero, y posteriormente sobre toda la imagen. Además, dentro de las mismas secuencias oníricas se erige como uno de los efectos más habitualmente empleados. Marimón Padrosa la considera ideal “para sueños, apariciones mágicas y visiones alteradas con la realidad” (2014, p. 208). Ira Königsberg (2004, p. 509) asevera por su parte que la sobreimpresión consiste en la coexistencia “simultánea de dos o más imágenes, una sobre otra, en el mismo fotograma. También denominada *doble exposición* cuando sólo se utilizan dos imágenes”. El mismo autor cita esta palabra como sinónimo *superponer*, es decir, la técnica “disponer dos o más imágenes una encima de otra en el mismo fotograma”. Marimón Padrosa asegura que este dispositivo fílmico ya se utilizaba en los comienzos del cine, más concretamente George Méliès en *La caverne maudite* (1898), y que “es aceptada desde el primer momento y continúa vigente en todos los géneros, en especial el fantástico. Ideal para sueños, apariciones mágicas y visiones alteradas de la realidad (...). La vigencia de la sobreimpresión tiene que ver con la ilusión de sueño y de efecto sobrenatural” (Marimón Padrosa, 2014, p. 208).

Konigsberg enumera los usos que se le ha dado tradicionalmente a la sobreimpresión en el cine:

1), a un personaje y lo que éste estaba pensando o recordando en ese momento; 2), acciones que tenían lugar en distintas localizaciones pero que sucedían simultáneamente; 3), el paso del tiempo, mediante el solapamiento de una serie de acciones secuenciales; 4), acontecimientos sobrenaturales, como la aparición de fantasmas y 5), para crear una analogía o un contraste con la imagen principal colocando sobre ésta la imagen concordante u opuesta (Konigsberg, 2004, p. 525).

Marimón Padrosa sostiene que la sobreimpresión es una pieza fundamental en el “*montage*, formada por diferentes capas de imágenes en sobreimpresión, encadenando unas con otras” (2014, p. 208). Konigsberg también denomina a este concepto *doble exposición*, es decir, la sobreimpresión “de dos imágenes una encima de la otra, que se obtiene al exponer dos veces un mismo fragmento de película” (2004, p. 174) que se emplea para “mostrar los recuerdos, los pensamientos o los sueños de una

persona mientras aparece en la pantalla” (2004, p. 174). Cristóbal C. Sánchez lo designa *Double-exposure*, y para él “se trata de una sobreimpresión (*superimpose*), de dos o más imágenes. Las dos o más imágenes se ven una sobre la otra en pantalla” (2011, p. 297).

Según Bordwell,

Porter utilizó la sobreimpresión de viñetas para la escena de la visión en Salvamento en un incendio<sup>100</sup> y diferentes planos para el sueño en *The Dream of a Rarebit Fiend* (1906, Edison; en esta película, las sobreimpresiones y las panorámicas indican el estado mental del héroe borracho). De un modo similar, en *The Unwritten Law*, el protagonista encarcelado tiene un sueño en un flashback, representado por una viñeta sobreimpresionada encima de la ventana de la celda” (Bordwell, 1997, pp. 196-197).

---

<sup>100</sup> Título en castellano de *Life of an American Fireman* (1903).

## ¡ATENCIÓN, SUEÑO!

La sobreimpresión constituye, por tanto, una de las técnicas más empleadas durante las representaciones oníricas, sea tanto para incrustar el sueño en la totalidad del plano; sea mediante una delimitación (o sin ella) a modo de bocadillo, justo al lado del soñador, resultando en una imagen donde coexisten dentro del plano, al mismo tiempo, sueño y soñador, donde en parte del fotograma se inscribe la vigilia y, al mismo tiempo, en la otra, el sueño (el ejemplo más destacado es el ya citado *Life of an American Fireman* (1903) (Serie de fotogramas 3, Anexo B)). La sobreimpresión también es un recurso empleado dentro del mismo sueño, como *indicador filmico-onírico*. A colación de esto último, Bazin, citado por Botz-Bornstein, criticaba ya en los años 50 del siglo XX el empleo de la sobreimpresión dentro de las secuencias oníricas:

En réalité, les procédés utilisés depuis Méliès n'étaient que pure convention. Nous les prenions pour argent comptant avec la même bonne volonté que les clients des cinémas forains. Le ralenti et la surimpression n'ont jamais figure dans nos

chauchemars. La surimpression à l'écran signifie: "Attention, monde irréel, personnage imaginaire," elle ne représente en aucune manière ce que sont réellement les hallucinations ou les rêves, encore moins ce que serait un fantôme,...les Américains... savent que le rêve se caractérise bien moins par la qualité formelle des images que par leur enchaînement dynamique, leur logique interne...(Bazin, citado en Botz-Bornstein, 2007, p. 139).

Botz-Bornstein discrepa de las palabras de Bazin, al negar que exista lógica onírica en las representaciones de los sueños:

If we agree that the dreamlike character of a film is due to the internal logic of the dream and not to signs which are, conventionally, loaded with a "dreamlike" meaning, we have to admit that such a logic can never be rendered by simply superposing two images. Strictly speaking, superimposed images are unable to render any "logic" because logic is a matter of language and not of pictorial imagination (Botz-Bornstein, 2007, p. 110).

Nos referimos, por tanto, a la sobreimpresión en este punto como al empleo que se denominaría, según palabras de Botz-Bornstein, basadas en las de Bazin, “¡Atención, sueño!”. En los comienzos del cinematógrafo, como hemos visto, la sobreimpresión, se utilizaba para insertar la viñeta situada al lado de un personaje dormido. Se realizaba aprovechando un fondo negro, tal y como pone de ejemplo Salt con un filme de 1898, *The Corsican Brothers* (George Albert Smith, 1898). Este autor comenta cómo, en un momento determinado del cortometraje, uno de los hermanos gemelos fallecidos se aparece al otro (entiéndase como fantasma) para revelarles que han sido asesinados, por lo que pide que su muerte sea vengada, desapareciendo el espectro al final de este fragmento. A continuación, inscrita en un bocadillo, se muestra la visión, es decir, cómo sucedió el duelo en el que murió su hermano. Salt describe la forma de realización del efecto:

(...). Likewise, the vision, which appeared within a circular vignette, was similarly superimposed over a black area in the backdrop to the scene, rather than over a part of the set with detail in it, so that nothing appeared through the image, which seemed quite solid. This idea too was already used in lantern

slide shows and graphic illustrations to suggest visions and also sometimes to suggest parallel action (Salt, 2009, p. 48).

Salt describe la inserción del globo en otro filme de Smith, *Santa Claus*, de 1898, en el que, de manera similar, lo que sucede dentro del mismo puede interpretarse como ensoñación, aunque también más bien se decanta porque se trate de una acción paralela.

The only surviving film of this kind made by Smith is *Santa Claus*, made later in 1898. Here the ‘dream vision’ of Santa Claus on the roof getting down the chimney, as the catalogue again describes it, appears to two small children asleep in bed on Christmas Eve. In this case, the circular inset vignette could also be taken as a depiction of parallel action, even though not described as such, since when it vanishes after Santa has disappeared down the chimney, he then appears out of the fireplace on the set, and fills the children’s stockings with presents (Salt, 2009, p. 48).

Salt asevera que los bocadillos o viñetas circulares poseían dos usos heredados de las linternas mágicas: acción paralela y

visiones. Las viñetas derivaron en *mattes* y *contramattes*, incrustados con fines diferentes: por ejemplo, la creación de efectos especiales, como se observa en el sueño de *Dream of a Rarebit Fiend* (1906) en el plano del vuelo de la cama a través la ciudad, mediante la división de la pantalla en dos partes, y realizado mediante la doble exposición del negativo con una “mascara rectangular o matte en frente del objetivo para confinar la imagen de la pantalla al área apropiada” (Salt, 2009, p. 101).

Podemos, por tanto, afirmar que la sobreimpresión es utilizada no sólo como un medio para dotar de una cualidad onírica a los sueños, sino también como medio efectivo para contraponer dos planos al mismo tiempo, uno perteneciente al personaje que sueña, y el otro al sueño en sí. La secuencia onírica de *El padre de la novia* (1950) mezcla diversas sobreimpresiones de planos de Stanley en la iglesia con planos de los rostros de los invitados expresando desaprobación (Fotogramas 3 a 10, Serie de fotogramas 24, Anexo B). Al mezclar distintos tamaños de plano en la pantalla, el resultado de la fusión ofrece la ilusión óptica de que unos enormes ojos (en realidad, un plano detalle de los mismos) juzgan duramente a Stanley. La secuencia de *El diario*

*íntimo de Adela H.* (1975) (existe otra similar en la misma película), es muy interesante desde el punto de vista del empleo de la sobreimpresión. Consiste en la coexistencia del plano de vigilia de la soñadora, Adèle Hugo experimentando una pesadilla, con los planos correspondientes a dicha pesadilla (Truffaut empleó un efecto similar al comienzo del sueño contenido en el Fragmento de Contenido Onírico de *La noche americana* (1973)). La pesadilla se articula mediante varios planos, unidos por corte, de Adèle ahogándose (Serie de fotogramas 37, Anexo B), todos del mismo tamaño y orientación, que producen el efecto denominado como *Jump Cut*, basado en la “vulneración del raccord de escala y el de 30 grados, los dos a la vez” (Marimón Padrosa, 2014, p. 183), tan común en los directores franceses adheridos o cercanos a la *Nouvelle Vague*. La imagen resultante parece mostrar a Adèle ahogándose en su propia cama (Serie de fotogramas 37, Anexo B). En *La noche americana* (1973), la sobreimpresión se emplea de manera similar: se observa a Ferrand en la cama inquieto mientras duerme; sobreimpresionados sobre él se suceden varios planos de letreros luminosos de cine (Fotogramas 1 a 3, Serie de fotogramas 33, Anexo B). Ello sirve para facilitar al espectador una pista sobre la



causa del desasosiego de Ferrand durante su descanso: el niño que roba las fotografías de Ciudadano Kane de la sala de cine.

En el resto de casos de la muestra se halla un empleo de la sobreimpresión variado en sus concepciones y propósitos. En *Cabiria* (1914), el sueño, concebido en forma de *montage*, se incrusta sobre Sophonisba sin delimitación observable (se aprovecha el fondo negro de la parte superior de la imagen para poder incorporar el relato onírico de Sophonisba) (Serie de fotogramas 9, Anexo B). Pero será, a partir ya de estos años, cuando las sobreimpresiones en las ensoñaciones fílmicas se planteen de una manera considerablemente distinta. También en 1914, en el ensueño de *Cinderella* observamos por primera vez en la muestra que no se utiliza exclusivamente la sobreimpresión para incrustar las imágenes oníricas en la parte superior de la pantalla (en un primer momento aparece el sueño sobreimpresionado sobre Cenicienta en el mismo plano), sino que, mediante montaje, se introduce el ensueño completo (Serie de fotogramas 8, Anexo B). *Sherlock Holmes Jr.* (1924) contiene una sobreimpresión incluida con un propósito diferente a los citados anteriormente. El ensueño no aparece dentro del

encuadre encima del protagonista como era habitual en los primeros años del cine (teniendo en cuenta la muestra), sino que, al comienzo del segmento onírico, vemos al proyccionista dormido, y de él emerge su “yo onírico”. Este “yo onírico” nos introduce en el sueño, el cual comparte espacio (el cine) y personajes (el público, la orquesta, los personajes de la película que se estaba proyectando) con los de la vigilia (Serie de fotogramas 14, Anexo B). En *El último* (1924), la sobreimpresión se emplea tanto para la entrada como para la salida de la secuencia del ensueño. Si bien, en el inicio de la misma se emplea la sobreimpresión de los primeros compases del sueño sobre el plano del protagonista para introducir la secuencia, la salida del segmento onírico es bastante abrupta: cuando el ensueño termina, desaparece la sobreimpresión abruptamente al abrir los ojos<sup>101</sup> (Fotogramas 10 y 11, Serie de fotogramas 13, Anexo B). Es en *Secretos de un alma*, donde se realiza un uso intensivo de este efecto (además de otros, como diversas deformaciones en la imagen (rostros desproporcionadamente enormes y grotescos) (Fotograma 19 y 22, Serie de fotogramas

---

<sup>101</sup> Se observará algo similar en los años 70 en las películas de Truffaut de la muestra.

15, Anexo B. En *La amargura del general Yen* (1933), la sobreimpresión se emplea sobre el plano de Megan dormida, al principio del Fragmento. Brevemente, cuando la versión grotesca del General Yen se acerca a la mujer, podemos observar una sobreimpresión, introducida mediante encadenado, de un plano de Yen, insertada probablemente para que el espectador reconozca, sin equívocos, que se trata del dictador. En *El desconocido del tercer piso* (1940), aparte de los patrones geométricos, que habíamos denominado “interludios”, observables dentro del *montage* para separar cada “episodio”, se usan tanto sobreimpresiones como la transición por desenfoco o *defocus* (sobre la cual profundizaremos más adelante) a lo largo de la secuencia para entrelazar los distintos “episodios” del *montage* (Fotogramas 6, 8, 10, 15 y 20, Serie de fotogramas 19, Anexo B). En *Los olvidados* (1950), sin embargo, al igual que en *El moderno Sherlock Holmes* (1924), la sobreimpresión se emplea de manera sutil, como medio para crear el efecto de Pedro (de su “yo onírico”) levantándose de la cama dentro de su sueño (Fotograma 2, Serie de fotogramas 23, Anexo B).

El efecto de sobreimpresión puede ocupar toda la imagen, durante parte o totalidad del sueño, independientemente de si una de las imágenes representa vigilia o el propio sueño. En *El mago de Oz* (1939), justo cuando se supone que Dorothy está inconsciente debido al golpe recibido, podemos ver un primer plano sobreimpresionado sobre otro similar de la niña, en cuya rotación sobre el eje central puntualmente coinciden perfectamente ambos planos. También aparecen sobreimpresionados sobre Dorothy planos del tornado y de la casa volando dentro del mismo (Serie de fotogramas 18, Anexo B), y en ocasiones se observan más de dos capas de sobreimpresión en el mismo cuadro.

#### 4.2.2.6.2.1.2 Granulación y efectos análogos

Otro efecto que se constituye como un *indicador fílmico-onírico* es la granulación propia de la emulsión cinematográfica. Sánchez Noriega define la *granulación* como:

Puntos impresionados de las sales de plata de la emulsión de una película que adquieren una tonalidad y color en función de la luz recibida. El grano se aprecia más en función del aumento de la imagen, la sensibilidad de la película, el tiempo y condiciones de la exposición y el revelado. Aunque, en general, la granulación se percibe como deficiencia técnica –la imagen pierde iconicidad o realismo fotográfico-, puede ser fruto de una opción estética (Sánchez Noriega, 2010, p. 727).

La granulación como efecto realizado con un fin estético se puede conseguir mediante el empleo de películas de pequeño formato cinematográfico. Éste es el caso de *El enigma de Gaspar Hauser* (1974), cuyo metraje está rodado en 35 mm, con la excepción de las imágenes mentales de Kaspar, como su sueño, para el cual se empleó una película reversible de Súper 8 (posteriormente fue hinchada al formato correspondiente), resultando en que el efecto más llamativo que se aprecia es la granulación de la imagen. (Fig. 15). Es destacable el resultado de la granulación, junto con el “flickeo” de las imágenes, recuerdan a las primeras películas mudas, como recuerda Jan-Christopher Horak:

The extreme graininess of the dream sequences and the continuous flicker (the images were blown up from super 8 to 35 mm), also remind one of the silent film prints all too often in circulation. In an earlier dream sequence, a village in the Caucasus Mountains appears out of the grainy brown tonalities of a 180-degree pan shot. This preference for brown colors, specifically in the dream sequences, also seems to hold some meaning for Herzog. (...) Without as yet getting involved in the meaning of these images, it is interesting to note that both form and color (brown tones recall many tinted silents), of these sequences present not only a new way of seeing dreams, but also refer to a fantasy memory of the silent cinematic viewing experience (Horak, 1979, pp. 225-226)

La imagen de este mismo plano contiene zonas con distintos grados de intensidad lumínica, resultando en una imagen considerablemente quemada en el centro. Una variante de la granulación consiste en difuminar la imagen con el objetivo de pérdida de definición, como es el caso de la secuencia onírica de *El último* (1926). La técnica que empleó el operador Karl Freund en la filmación de dicha secuencia, según se describe en el documental que realizó sobre este largometraje Luciano Berriatúa

(2003), consistió en la manipulación de “una lente colocada delante del objetivo, moviéndola al ritmo de los pasos de Freund, que llevaba la cámara en mano”. El resultado está a la vista en el negativo alemán (Serie de fotogramas 13, Anexo B). Dicho efecto solo aparece en dicha versión, ya que en el negativo exportado a Estados Unidos apenas se nota dicho efecto, según asevera el propio Berriatúa.



**Figura 15: Granulación en el sueño de El enigma de Gaspar Hauser (Werner Herzog, 1974)**

El efecto de granulación podría inscribirse, también, dentro de la propia imagen sin usar ningún efecto realizado sobre el negativo, sino dibujado como fondo en una animación. Es el caso de *Los Nibelungos - 1ª parte: La muerte de Sigfrido* (1924) (Serie de fotogramas 12, Anexo B). En *La ciencia del sueño* (2006) se puede observar que el fondo de la ciudad sobre la que “vuela” el protagonista Stéphane (que consiste claramente en una miniatura animada), observamos una intensa granulación.

Mención aparte merece el caso de *Hasta el fin del mundo* (1991). Con la llegada y desarrollo de la informática aplicada a la imagen videográfica y cinematográfica, se emplearon programas de postproducción para añadir granulado digital a la ensoñación, en este caso reproducidas por un ordenador. En la realización de sus secuencias oníricas, mediante dichos programas, se consiguió dotar a las imágenes de una cualidad pictórica con reminiscencias a diversos estilos y escuelas, cuyo referente más inmediato es la pintura puntillista, que junto con la paleta de colores primarios abstraídos a partir de los de las imágenes originales, y otros

filtros, resultó en unas imágenes oníricas originalmente conseguidas. Según reza el *presskit* de la película,

"I wanted a picture-language that would be completely unique," says the director. "And by thinking how dreams could look, I stumbled on the idea of High Definition Video."

(...) The great virtue of the video medium lies in its ability to manipulate images, to add layer upon layer of different elements to create an image. Using this freedom, combined with the resolution of High Definition, Wenders created a series of images whose complexity and intensity of color creates a sensual, evocative image that brings the concept of dreams to life on the screen (p. 8).

La tecnología utilizada para la realización de estas ensoñaciones supuso un hito en la cinematografía de principios de los años 90 del siglo XX. Se empleó una versión del programa de postproducción *Paintbox* de Quantel, en un sistema prototipo de Televisión de Alta Definición (Recordamos que en 1991, existían algunos sistemas de Alta Definición, basados en tecnología analógica o mixta analógica-digital: MUSE para Japón, MAC

HDTV para Europa (Cianci, 2007, pp.17-18). Como recuerda el propio Wim Wenders, se trabajó en colaboración con Sony y NHK<sup>102</sup>, mediante los mencionados prototipos de alta definición digital (Wenders, 2005, p. 72), de manera que los planos se procesaron "hasta un centenar de veces sin que el resultado haya sido la papilla de imágenes".

La mayoría de los planos correspondientes a los sueños se realizaron filmando en celuloide a los actores situados delante de una pantalla azul, a alta velocidad, obteniéndose una ralentización de la imagen en el telecinado de la misma. Éste se realizó en vídeo de Alta Definición, y los planos se volcaron a ordenador y trataron con el programa de postproducción *Paintbox* de la casa Quantel (Fig. 16). Según el propio director, se llegaron a procesar digitalmente dichos vídeos con más de 100 "efectos y generaciones" (Wenders, 1993, p. 25) en algunas tomas, con el objetivo de convertir dichas filmaciones en auténticos sueños. El resultado final fue obra tanto de Wenders como de su colaborador Sean Naughton.

---

<sup>102</sup> Siglas de la empresa de radiotelevisión pública de Japón.

Sean Naughton and I sent those images through every possible manipulation, via paint-box, matte-box, colour correctors and every trick in the book. Our idea was: the sleeping brain functions in a mysterious, cacophonic, uncontrolled and self-regulating way, half junkyard of images, half visionary prophecy or poetry (Wenders, 1993, p. 25).

En la experimentación, llegaron a la conclusión de que las imágenes tenían una cualidad pictórica.

We felt that in this high-tech suite we were actually visited by some painters. The impressionists showed up, followed by pointilistic painters, but also by cubist and abstract ones. Turner stuck his head in, Renoir and Seurat said hello, Degas waved from the screen, Picasso and Kandinsky strolled by, and one image we even called ((our electronic Mona Lisa (Wenders, 1993, p. 27).

Estos efectos de ruido se combinaron con arranques, congelaciones, aceleraciones, deceleraciones y transiciones combinadas en las que apenas se ve el rastro de montaje.



**Figura 16. Fotogramas de la izquierda: los actores Max von Sydow y Solveig Dommartin fueron situados delante de una pantalla azul (Chroma-key) y rodados en 35 mm a alta velocidad. El resultado se telecinó en vídeo de Alta Definición (sistema HDVS de Sony) proyectándose a velocidad estándar, y finalmente se procesó digitalmente mediante diversos filtros a través del programa Paintbox de Quantel. Fotogramas de la derecha: el correspondiente resultado final (Elaboración propia a partir de DVD).**

4.2.2.6.2.1.3 Niebla<sup>103</sup>

La niebla constituye uno de los dispositivos fílmicos que Tarkovski criticaba abiertamente en las secuencias oníricas, un recurso considerado por el director ruso fácil, aunque no tan utilizado como cabría esperar. En el ejemplo anteriormente comentado del rodaje de la secuencia onírica *Vivir rodando* (*Living in Oblivion*, Tom DiCillo, 1995), uno de los efectos usados durante el rodaje de la secuencia onírica era precisamente la niebla. Existe principalmente dos formas de introducirla en las ensoñaciones fílmicas: una, mediante la puesta en escena (mediante el empleo, por ejemplo, una máquina de niebla); dos, incrustando la niebla mediante *sobreimpresión* en el plano, ya sea sobre una parte de la imagen o en su totalidad. Como ejemplo de efecto de niebla usado durante el rodaje podemos citar la observable en las inmediaciones de la mansión de Manderley dentro de secuencia

<sup>103</sup> Éste es el único de todos los efectos de imagen considerados en el estudio que, además de ser una variante de la sobreimpresión, en algunos casos puede darse directamente, no ya como efecto de postproducción, sino de puesta en escena.

onírica de *Rebeca* (1940) (Fotogramas 2 a 6, Serie de fotogramas 20, Anexo B). También podemos encontrar un efecto de niebla dispuesto mediante puesta en escena en *Oklahoma!* (1955), en el momento en que Laurey y Curly corren el uno hacia el otro para abrazarse; es entonces cuando podemos observar la niebla alrededor de ellos. Esta parte del ensueño continuará con el baile entre los dos. El espacio anterior, el campo de cultivo situado al lado de la casa de Laurey, se transmuta en un cielo azul en el que se ubican nubes (Fotogramas 6 a 8, Serie de fotogramas 25, Anexo B). En este caso la niebla, al menos así se intuye, se relaciona con las nubes, con las implicaciones que ello posee de espacio celestial, elementos todos ellos metáforas sobre el sentimiento de felicidad y júbilo que experimenta Laurey al estar junto a su amado. Este mismo recurso se utilizará en el despertar del personaje. Un pequeño efecto de niebla realizado en el set de rodaje se puede observar al comienzo del sueño de *Carretera perdida* (1997), en este caso, el efecto refuerza el carácter onírico del espacio (Fotograma 6, Serie de fotogramas 54, Anexo B). En *El príncipe de las tinieblas* (1987), la niebla aparece detrás de la figura oscura, que suponemos de carácter demoníaco, con una iluminación a contraluz, que posee en la secuencia tres

finalidades: destacar lo sobrenatural de la presencia de esa silueta, reforzar el color oscuro de la misma, y subrayar, lógicamente, el carácter onírico del plano (Fotogramas 4 a 6, Serie de fotogramas 47, Anexo B). También en *Sueños de Akira Kurosawa* (1990), la niebla está presente en el set de rodaje, en los planos correspondientes al bosque, justo antes del segmento del huerto de los duraznos. En este caso, el sueño sucede en un tiempo cosmológico diurno, con los rayos del sol que atraviesan el banco de niebla, lo que refuerza el efecto onírico producido por la niebla (Fotograma 9, Serie de fotogramas 50, Anexo B).

La segunda variante es la sobreimpresión de la niebla sobre el fotograma, la cual es usada frecuentemente. Un ejemplo se encuentra en *La caída de la casa Usher* (1960): al comienzo del sueño, el protagonista desciende al sótano, y observamos que la parte inferior del plano está cubierta por niebla sobreimpresionada (Fotogramas 2 a 4, Serie de fotogramas 28, Anexo B). En *El oso* (1988), el empleo de la sobreimpresión con niebla es, si cabe, más sofisticado. Ésta se conjuga con un enfoque y con un encadenado en, al menos, dos planos, lo que refuerza el carácter onírico de la escena. Según la muestra que hemos escogido, la

presencia de la niebla en las ensoñaciones fílmicas no sería ubicua, tal y como denunciaba Andréi Tarkovski. Sin embargo este efecto de imagen, junto con otros efectos visuales o sonoros, es característico, aunque insistimos, infrecuente, de la representación onírica fílmica.

También, dentro de esta categoría, se podría considerar aquel efecto de difuminar la imagen que se simula la niebla uniformemente en todo el cuadro, recurso incluido en las secuencias oníricas mediante filtros en el rodaje o por post-producción.

#### 4.2.2.6.2.1.4 Ondulación

El efecto ondulación consiste en una deformación de la imagen mediante un patrón de ondas horizontal o vertical. Éste es un efecto que se ha empleado históricamente para significar recuerdos, ensoñaciones, y por supuesto, sueños. Ira Konigsberg lo designa *efecto de ondulación*, y consiste en aquel efecto “de



temblor en la imagen realizado filmando a través de un fragmento de cristal ondulante en movimiento, por ejemplo, al comienzo de un sueño o de un paisaje visto a través de un calor intenso” (2004, p. 185).

La primera película de la muestra que emplea este recurso es *La amargura del general Yen* (1933). En este largometraje, la protagonista, Megan se queda dormida contemplando el paisaje que observa desde su habitación-celda del palacio del general Yen, con la luna brillando en lo alto del cielo, y bajo ésta, se halla un paisaje idílico de un bosque en el que se hallan pagodas. A continuación, por encadenado, volvemos a un plano de Megan ya dormida sobre el asiento, y un travelling avanza hacia ella. Por encadenado nuevamente, y manteniéndose sobreimpresionada en pantalla, aparece la imagen de la puerta de la habitación de Megan en un plano contrapicado (Fotograma 2, Serie de fotogramas 17, Anexo B). Es en este plano donde aparece dicho efecto oleaje. Dicho efecto en el ejemplo imita perfectamente las ondas producidas sobre el agua. También hay que destacar la música de la banda sonora consistente en música basada en instrumentos de arpa y viento que acompañan a este plano, lo

que refuerza la sensación de que la protagonista se está quedando sumida en un sueño plácido. Cuando la música se torna amenazante, articulada principalmente mediante instrumentos de cuerda frotada, la puerta empieza a ser destrozada desde fuera. Otros ejemplos posteriores de este mismo empleo de efectos lo encontramos en los sueños de *Historia de un detective* (1944) y en *La caída de la casa Usher* (1960) (en este último caso lo realiza en la entrada del sueño)<sup>104</sup> (Fotograma 2, Serie de fotogramas 28, Anexo B). Sin embargo, el oleaje sobre la imagen está presente durante todo el sueño de *La ciudad de los niños perdidos* (1995) (Serie de fotogramas 53, Anexo B). Ello, lejos de parecer una idea disparatada e innecesaria, por ser utilizado durante todo el sueño, se presenta como un recurso estético que acentúa el carácter grotesco de los personajes (sobre todo de Krank), a la vez que disimula los efectos digitales utilizados durante el rejuvenecimiento del villano y el envejecimiento de Miette.

---

<sup>104</sup> Ejemplo que denuncia Tarkovski: efecto ondulación, niebla, lo tiene todo. Sin embargo, estéticamente conseguido gracias al colorido monocromático en azul y violeta.

## 4.2.2.6.2.1.5 Otros efectos

En el análisis se han hallado otros efectos de imagen, empleados en el conjunto de la muestra con menos asiduidad. Uno de los efectos utilizados consiste en fotogramas congelados, cuyo uso en secuencias oníricas se halla en dos películas de la década de los 60 del siglo XX: *El mensajero del miedo* (1962) y *Ocho y medio* (1963). En el fragmento del atasco de la secuencia onírica de este último film, también se insertan algunos fotogramas congelados. En *La infancia de Iván* (1962), para recrear el relámpago se insertaban fotogramas en negativo del fondo (el bosque) durante el lapso de tiempo que se supone dura el rayo. Además, en los planos filmados a bordo del camión, el fondo (de los árboles) permanece en todo momento en su versión en negativo, aumentando así el carácter onírico de la secuencia (Fotogramas 3 a 9, Serie de fotogramas 30, Anexo B).

## 4.2.2.6.2.1.6 Ejemplos de uso de combinación de los efectos de imagen

Los efectos de imagen suelen aplicarse varios conjuntamente en un mismo plano, lo que crea una sinergia que potencia el resultado final del “efecto onírico” de la toma. Por ejemplo, en *Historia de un detective* (1944) podemos hallar varios efectos usados al mismo tiempo: *sobreimpresiones*, *niebla*, *efecto ondulación*, etc. (Fotogramas 2 a 4, Serie de fotogramas 21, Anexo B). En algunos planos del principio del sueño de *La caída de la Casa Usher* (1960) se utilizaron tanto un efecto de ondulación (sobre el plano de la vigilia y al comienzo del sueño) como de niebla sobreimpresionada sobre la imagen original (Fotogramas 2 a 4, Serie de fotogramas 28, Anexo B). Por su parte, Petric escribió un artículo dedicado a la forma en que Tarkovski ponía en escena los sueños en determinadas secuencias de *Stalker* (1979) y *El Espejo* (1975), y la manera en que el realizador reproducía la forma en que acontecen los fenómenos oníricos en nuestra mente, unos recursos usuales a lo largo de toda su obra cinematográfica (podemos poner por excepción las secuencias oníricas de *La infancia de Iván* (1962)).

Vlada Petric opone la concepción tarkovskiana del montaje con la de Eisenstein: “Tarkovsky's treatment of tracking and its interaction with the movement within the shot, together with the chromatic rendition of the image, are directly opposed to the Eisenteinian collision produced by the juxtaposition of stationary shots” (Petric, 1990, p. 28) . Petric describe las características pertinentes de las secuencias oníricas de dos filmes de Tarkovski, *El Espejo* (1975), y *Nostalgia* (1983):

A close analysis of climactic sequences in the two Tarkovsky films shows that they contain many features characteristic of dream process, such as the bizarreness of the situation, strong physical motion, obfuscated peripheral vision (elimination of the image's borders), the flickering effect (light pulsation), an unexpected change of chromatic tonality, spatial-temporal discontinuity, pictorial distortion of objects, decelerated motion, a fluctuating focus (blurring)-all of which contribute to the acceptance of unusual occurrences taking place on the screen (Petric, 1990, p. 29).

Otro ejemplo de uso de algunos efectos combinados entre sí dentro de la misma secuencia onírica es de *El oso* (1988), en

donde se halla la sobreimpresión en algunos de los planos de las ranas, junto al empleo de los efectos de granulación, niebla (al principio del sueño) y efecto de ondulación; al estar realizada la ensoñación mediante animación, además, el movimiento resulta irreal y mecánico. También existe un efecto de *negativo*<sup>105</sup> en los dos últimos planos, en los que un par de ranas caen al agua (Fotogramas 13 a 15, Serie de fotogramas 48, Anexo B).

En la imagen fílmico-onírica es habitual ver el efecto de imagen difuminada similar a la niebla junto a una cierta desaturación del color de la misma.

#### 4.2.2.6.2.2 Efectos de sonido

Sánchez Noriega propone la siguiente definición de efectos sonoros:

---

<sup>105</sup> “En la fotografía en blanco y negro, imagen cinematográfica en la que las áreas oscuras y claras están invertidas y, en la fotografía en color, en la que las áreas oscuras y claras están invertidas y los colores son los complementarios a los de la escena original” (Konigsberg, 2004, p. 351).

Creación en estudio de los ruidos correspondientes a la imagen en una obra audiovisual, tanto los que no se grabaron durante el rodaje como otros inexistentes, pero que ayudan a la ambientación. Incluye ruidos ambientales (viento y otros fenómenos atmosféricos, tráfico urbano, conversaciones y rumores de fondo...) y acciones de los personajes (pasos, puertas que se abren o se cierran, roces de objetos, goles, máquinas...), para lo cual se emplea el catálogo de una fonoteca o se crean para la ocasión. También se llaman efectos sala (Sánchez Noriega, 2010, p. 721).

José Nieto denomina, dentro del ámbito sonoro, *efectos especiales* al “conjunto de sonidos necesarios para la ambientación de una película, tomados generalmente de archivos sonoros” (2007, p. 260).

El tratamiento del sonido se refiere a aquella manipulación por medios mecánicos (ya sea en el set de rodaje, en postproducción, por medios electrónicos o informáticos) de las ondas sonoras de las grabaciones con el fin de conseguir un efecto poco real del

sonido en el film. Hemos considerado dos tipos de efectos en el análisis:

- Reverberación.
- Otro tipo de efectos sonoros.

Según el Diccionario de la Real Academia Española de la lengua, *reverberación* consiste en aquel “Reforzamiento y persistencia de un sonido en un espacio más o menos cerrado”. En el sonido cinematográfico dicho efecto se crea en postproducción, y puede crearse tanto por medios electrónicos y digitales, como por la denominada unidad de eco, que consiste en un “Espacio cerrado que crea reverberaciones para efectos de eco en una banda de sonido. Actualmente estos efectos se producen electrónicamente” (Konigsberg, 2004, p. 562).

El empleo de la reverberación en largometrajes de ficción está muy difundido, con variadas finalidades: tanto para dotar al espacio de la imagen de sensación de amplitud como para expresar los pensamientos, recuerdos, sueños. Existen también otros tipo de efectos empleados en las ensoñaciones. Por

ejemplo, se puede distorsionar el sonido para que predominen la gama de frecuencias bajas, correspondiente a los graves.

Los resultados del análisis varían si tomamos en consideración, según el cronograma número 16 (Fig. A16, Anexo A), los datos desde 1896, la muestra en su totalidad, incluídas aquellas películas pertenecientes al periodo del cine mudo. De este modo, los resultados arrojan que:

- El efecto de *reverberación* se halla en un 35 % de los Fragmentos de Contenido Onírico.
- Los *otros tipos de efectos sonoros* aparecen en un 6,67%.

Pero estos datos se han de tomar con precaución, ya que, recordamos, la primera película que se considera sonora de la historia del cine es *El cantor de Jazz*, (1927. Considerando sólo las películas sonoras, de las cuales, la primera de la muestra es *Vampyr* (1932), los resultados son los siguientes:

- El efecto de reverberación se emplea en un 46,67% de la muestra analizada.
- Otros tipos de efectos se hallan en un 8,89%.

Vemos, pues, que la reverberación es un efecto ampliamente usado en la representación del sueño desde casi el comienzo del cine sonoro, al menos así lo demuestra el análisis, según podemos ver su empleo desde *La amargura del general Yen* (1933). También se puede hallar este efecto en *El desconocido del tercer piso* (1940), *Historia de un detective* (1944), *Los olvidados* (1950), *La caída de la casa Usher* (1960) y *Carretera perdida* (1997).

Los elementos de la banda sonora presentes en el sueño de Jenny en *Cara a Cara... al desnudo* (1976) a los que se aplica el efecto de reverberación son prácticamente todos: sobre el personaje de la abuela cuando recita el cuento<sup>106</sup>, además de sobre los efectos de la banda de ruidos como susurros, viento, etc. En *Stalker* (1979) el efecto se aplica tanto al monólogo de la mujer al recitar el Apocalipsis como al efecto sonoro de goteo del agua que se puede percibir. En *Nostalgia* (1983), igualmente, la reverberación se aplica al sonido de gotas de agua. En *Pesadilla*

---

<sup>106</sup> Al menos sucede así en el doblaje original en castellano del film de Bergman.

en *Elm Street* (1984), la voz de Freddy Krueger está distorsionada. También hay presencia de efecto de eco, por ejemplo en la voz de la difunta Tina, amiga de Nancy, y en algunos momentos de la banda de ruidos. En *Sacrificio* (1986) este efecto está presente en los sonidos del agua y en la llamada de la vaquera. En *La casa de papel* (1988), el efecto de reverberación está presente en la voz de la madre, en el momento en que Anna pierde la conciencia, y ya dentro del sueño, el efecto se halla en la voz del padre. De *Los Sueños de Akira Kurosawa* (1990) hay que destacar la reverberación en la voz de los espíritus de los melocotoneros, lo que refuerza la cualidad sobrenatural a los mismos. En *Grand Canyon (El alma de la ciudad)* (1991), los sollozos del niño y la propia música están tratados de esta forma. En *El gran Lebowski* (1998), cuando el sueño se torna pesadilla, el efecto sonoro de las tijeras que portan los tres nihilistas vestidos de rojo, los gritos de El Nota y las sirenas el coche de policía (este último ruido, parte de la vigilia) contienen un cierto grado de reverberación. En *Paprika, detective de los sueños* (2006), la música que se escucha justo antes de la entrada del detective Kanakawa y el sonido del disparo contienen este efecto, y en la secuencia onírica de *The Artist* (2011) sirve

para exagerar y dotar de carácter pesado a la pluma cuando se posa sobre el suelo, emitiendo un sonoro golpe, aumentado por la reverberación que produce la misma.

Existen, sin embargo, otro tipo de efectos empleados para distorsionar el sonido. En *El exorcista* (1973), los sonidos del sueño están muy atenuados, posiblemente para incrementar la sensación de terror. En la música extradiegética de este largometraje también se detecta un cierto efecto reverberación en el sonido. En *El príncipe de las tinieblas* (1987), debido a que el sueño es, en realidad, un mensaje del futuro transmitido mientras los personajes duermen, la voz que escuchamos está altamente distorsionada y contiene ciertos elementos que simulan la transmisión radiofónica con interferencias, lo que le confiere un carácter fantástico, e incluso, robótico. En *Kagemusha, la sombra del guerrero* (1980), además de la reverberación, existen otros tipos de efectos en los que se atenúan las frecuencias altas del espectro sonoro, perteneciente a los agudos. El croar de las ranas de *El oso* (1988), en un momento determinado, está ralentizado, provocando que además de que el sonido adquiera más duración,

se vuelva más grave, reforzando el carácter agresivo y amenazante de los anfibios oníricos.

#### 4.2.2.7 Conclusiones de la representación onírica desde el punto de vista del discurso

El estudio concluye que, de todos los ensueños considerados en la muestra, al estudiar la relación entre los tiempos de la historia y del discurso en las secuencias oníricas, no se suelen presentar alteraciones en el orden temporal, aunque sí en la velocidad de los planos (duración).

En cuanto al *orden*, los sueños suelen presentarse en isocronía, teniendo en cuenta el conjunto de cada película. En cuanto a la *duración*, la mayoría de los sueños presentan imágenes rodadas a velocidad normal, aunque si se da el caso en el que se hallan imágenes velocidad alterada, estas suelen ser ralentizadas, hecho que coincide plenamente con el tópico de que en el ensueño fílmico se incluyen muchos planos a cámara lenta, aunque, basándonos en la muestra, no tan habitualmente como se pudiera concebir en un principio. No se suelen presentar elipsis en las

representaciones oníricas, ni siquiera en las articuladas mediante la forma de *montage*. En cuanto a la *frecuencia*, considerando el conjunto de cada film, lo habitual es que sea singulativa. Algunos ensueños suelen ser recurrentes, lo que se relacionaría con una frecuencia del mismo tipo, la cual suele hallarse sobre todo en la representación de pesadillas.

Las transiciones más empleadas en el montaje extraonírico de imagen son el corte y el encadenado.

En cuanto a los códigos, hemos tenido en consideración tanto el color, como los efectos de imagen y sonido. El uso del colorido como *indicador fílmico-onírico* (que el color sea distinto en el sueño y en el resto de cada película para denotar un ensueño) es bastante restringido, y además, dicho recurso se suele hallar en los mismos autores cinematográficos (Tarkovski y Truffaut).

En lo referente a los efectos de imagen, estos no son muy comunes, pero los más empleados han sido sobre todo la sobreimpresión y la granulación. Sin embargo, el uso de efectos de sonido sí ha sido más habitual. Se confirma en el estudio que

la utilización del efecto sonoro de reverberación suele ser frecuente. En ocasiones, como vemos reflejado en la muestra, se usa este efecto junto a otro tipo de efectos sonoros.





## **5 CONCLUSIONES**



En este capítulo expondremos las conclusiones generales y particulares, además de responder a las hipótesis planteadas en el epígrafe correspondiente en el capítulo 3, *Diseño de la investigación*.

## 5.1 CONTRASTE DE HIPÓTESIS

Procederemos, en este epígrafe, a confirmar o a refutar la hipótesis general y las particulares.

### 5.1.1 Hipótesis general

**La representación de los sueños ha experimentado cambios en relación con la narrativa tanto en el aspecto histórico como en el discursivo del relato fílmico en películas de ficción.**

Esta hipótesis se confirma parcialmente, ya que algunos de sus aspectos pertinentes del plano del contenido y de la expresión sí han cambiado. Los datos ofrecidos a continuación han de tomarse en cuenta según la muestra total y el análisis cuantitativo.

Las características pertinentes de los que se observa un cambio, dentro de dicha muestra, son:

- La clase de ensueño según el nivel de consciencia que posee del mismo el personaje soñador, al destacar la inclusión de los sueños lúcidos en los filmes a partir de la década de los 70, según la muestra<sup>107</sup>.
- La inclusión de *sueños anidados* dentro del relato fílmico, aunque de forma poco frecuente, y sobre todo a partir de la década de los 80.
- La cuestión de los *sueños compartidos*, que en las películas estudiadas se generalizan a partir de los 80.
- Las transiciones empleadas en el montaje extraonírico, ya que la ausencia de éstas se produce sobre todo durante la primera etapa del cine mudo hasta la primera década del siglo XX. A partir de entonces se generalizó el empleo del *corte*, y, en menor medida, del *encadenado*.

---

<sup>107</sup> Existen, como hemos visto, ejemplos de sueños lúcidos en filmes de décadas anteriores.

- La *secuencia onírica clásica* introducida mediante transiciones de imagen, que comenzó a emplearse en los primeros años del siglo XX, y cayeron en desuso tanto la secuencia onírica insertada sin transiciones como la representación del sueño mediante sobreimpresión en el plano.
- Los personajes oníricos grotescos, que destacan en filmes de la muestra a partir de los años 80.
- En cuanto a la *duración*, dentro del tiempo discurso entendida como la velocidad de los planos los ensueños fílmicos, se va introduciendo los planos ralentizados en las ensoñaciones a mediados de la década de los 40. Desde entonces, coexisten habitualmente, en algunas representaciones oníricas, la velocidad de imagen estándar y los planos ralentizados.
- Mientras que se empleaba frecuentemente la *sobreimpresión* entre los primeros años del siglo XX y los años 70, su uso se abandonó a partir de entonces. En cuanto al resto de efectos de imagen, sí existe una evolución de uso del efecto niebla (entre 1933 y 1960), y del granulación (1973 y 1991).

A continuación, pasamos a enumerar las características del plano del contenido y del plano de la expresión en las que no se percibe una evolución o cambios en su empleo, independientemente de si constituye una constante en la representación onírica como si no.

- Espacios figurativos y abstractos.
- Ambos tipos de tiempos, *definido* e *indefinido*.
- La *ruptura* de la continuidad temporal.
- Los personajes *propriadamente oníricos* y los personajes reales, constituyendo estos últimos casi la mitad de los primeros, pero siendo también una constante a lo largo de la muestra.
- La discontinuidad *en los personajes*.
- La representación del sueño mostrado y contado, considerándola desde el punto de vista del sujeto de la enunciación.
- La *focalización*, ya que la mayoría de los sueños fílmicos de la muestra se basan en una focalización espectral, ya que como espectadores reconocemos que es un sueño

mientras que normalmente el propio personaje, en principio suponemos que es incapaz.

- La ocularización, que suele articularse de forma interna secundaria.
- Los sueños se suelen presentar como un *relato sin anacronías* en cuanto al orden, considerando el ensueño dentro del conjunto del film.
- La *frecuencia*, ya que es casi siempre *singulativa*, también considerando el sueño dentro del conjunto de la historia de la correspondiente película.
- El efecto de sonido, a partir de la época del cine sonoro, ha sido principalmente el de la *reverberación*, los cuales aparecen como un recurso frecuente.

Enumeraremos y detallaremos la evolución de cada característica en el epígrafe de las *Conclusiones generales*, dentro de este mismo capítulo.

### 5.1.2 Particulares

Las hipótesis particulares planteadas son:

- **La representación cinematográfica de los sueños sigue unos patrones comunes en relación a la historia.**
- **La representación cinematográfica de los sueños sigue unos patrones comunes en relación al discurso.**
- **La representación de los sueños incluye siempre elementos extraños o extravagantes en las características relativas al plano del contenido.**

La hipótesis *La representación cinematográfica de los sueños sigue unos patrones comunes en relación a la historia* se cumple, ya que, aunque existen amplias posibilidades de representación en cada una de las características pertinentes correspondientes a los ámbitos de los personajes, el tiempo y el espacio oníricos, se hallan patrones comunes:

- En cuanto al espacio, suele ser figurativo, manteniéndose este tipo de espacio a lo largo del tiempo, aunque el

espacio abstracto, poco frecuente, aparece a lo largo de toda la serie histórica. Los espacios abstractos más frecuentes suelen ser espacios constituidos con base en ausencia de luz, cuyos espacios están formados principalmente por negro.

- En relación a los personajes, suelen hallarse en las representaciones oníricas personajes tanto reales como oníricos.
- El tiempo cosmológico, a lo largo de toda la horquilla temporal que cubre la investigación, se representa tanto definido como indefinido, y específicamente dentro de los ensueños articulados mediante el tiempo indefinido se hallan tanto el diurno como el nocturno, siendo más frecuente el primero.

La hipótesis *La representación cinematográfica de los sueños sigue unos patrones comunes en relación al discurso* se cumple parcialmente, ya que tanto el tratamiento del punto de vista como del tiempo del discurso se han mantenido inalterables, aunque con excepciones.

- En relación con la cuestión del orden temporal, efectivamente, observamos que no existen apenas anacronías, por lo que sí se mantiene un patrón determinado.
- Igualmente, la frecuencia singulativa es la más común.
- Sin embargo, si consideramos los indicadores oníricos, es decir, la ralentización, las transiciones de imagen y sonido pertinentes del montaje extraonírico, además del colorido y de los efectos de imagen y sonido usados para indicar el sueño dentro del film, suponemos una gran variedad de ejemplos, por lo que en este caso, no se podría pensar en patrones comunes. Por ejemplo, la entrada y la salida del sueño articulado mediante el montaje extraonírico puede resultar en gran variedad de combinaciones, pero agrupándose en patrones comunes, como hemos visto. Igualmente, son múltiples los efectos de imagen usados como indicador onírico. Sin embargo, si se concibe, en cuanto al sonido, la reverberación como indicador onírico se descubre que se emplea, efectivamente, de forma continuada, por lo que sí se puede considerar parte de un

patrón común del discurso narrativo en la representación fílmica-onírica.

La hipótesis *La representación de los sueños incluye siempre elementos extraños o extravagantes en las características pertinentes del plano del contenido* se cumple parcialmente, ya que las representaciones oníricas suelen incluir algún tipo de elemento pertinente, si no varios, del plano del contenido, que se puede calificar de extravagante, aunque no necesariamente siempre.

Por ejemplo, el espacio abstracto, la atemporalidad y la ambigüedad temporal, los personajes reales fallecidos, personajes oníricos quiméricos o imposibles, las acciones y pasiones expresadas como reacciones exageradas, constituirían elementos del plano del contenido que dotarían de extravagancia a la secuencia onírica.

Por tanto, suelen existir una gran variedad de tipos de sueños fílmicos si consideramos la frecuencia de dichos elementos, y su combinación con otros elementos que se calificarían de similares

a los de la vigilia, podríamos considerar dos tipos principales de representaciones fílmicas: el primer tipo comprende aquellas ensoñaciones que contienen todos sus elementos del plano del contenido similares a los de las secuencias fílmicas de la vigilia; y el segundo, aquellas ensoñaciones cinematográficas que contienen uno o más elementos extravagantes en aspectos pertinentes de la narración.

Si observamos cada elemento pertinente por separado que dota de extravagancia a la ensoñación, podemos considerar igualmente algunos más frecuentes y otros menos: los sueños anidados, un elemento que se calificaría de extravagante, son poco frecuentes. Según la muestra, otro caso que dota al ensueño fílmico de extravagancia lo constituye la articulación del espacio en relación con las características pertinentes oníricas-espaciales: no son habituales ni la ruptura de la continuidad espacial ni la disposición infrecuente espacial, ni tampoco la constitución de un espacio que no sea figurativo. En cambio, la representación de la atemporalidad (si nos referimos al tiempo cosmológico) sí que suele ser común, aunque, por ejemplo, la ruptura de la continuidad temporal es relativamente infrecuente. Si



consideramos a algunos personajes oníricos como extraños o extravagantes, también se puede aseverar que en esta categoría la hipótesis se cumple, pero parcialmente, ya que onírico no implica necesariamente extravagancia.

## **5.2 CONCLUSIONES GENERALES**

Es de esperar que, al ser un tema tan diverso en los campos que comprende, y aunque se ha tratado a la luz de la Narrativa Cinematográfica, las conclusiones, contenidas en este epígrafe, sean también heterogéneas. Éstas se han estructurado de acuerdo al esquema empleado en la presente Tesis Doctoral respecto a las dos perspectivas de estudio de los elementos pertinentes de la narrativa de los ensueños fílmicos, es decir, *el plano del contenido y el plano de la expresión*.

La representación cinematográfica de los sueños abarca una gran cantidad de tipos desde las perspectivas antes mencionadas. En cuanto a la historia, se hallan sueños que son análogos en espacios, acciones, personajes y tiempos respecto a las representaciones de la vigilia de esas mismas películas. En

cuanto al discurso, se hallan sueños que emplean dispositivos fílmicos (sobre todo cambios de iluminación y decorado, variación de la velocidad de cámara, transiciones, efectos de imagen, colorido, etc.) presentes en las secuencias de la vigilia. Creemos que los sueños más verosímiles son aquellos cuyos elementos constituyentes narrativos son similares a los de la vigilia, tanto en la historia como en el discurso, y sobre todo, en el que las propias secuencias de la vigilia poseen ya de por sí una cualidad onírica, y es difícil diferenciar, por tanto, el sueño de la realidad diegética en este tipo de filmes. Ponemos por caso los filmes de Andréi Tarkovski. Las representaciones más verosímiles las constituyen aquellas en las que el sueño se presenta de manera análoga a las de la vigilia, y como una secuencia sin más dentro del metraje, introducida por corte directo, transición que imita el proceso por el cual el soñador es incapaz de recordar el principio de la ensoñación, ya que dicha transición, pese a la fragmentación que conlleva todo rodaje y postproducción de un film, se emplea para introducir un sueño para el espectador no sea consciente del artificio, y acepte su verosimilitud; de manera análoga, sucede algo parecido cuando soñamos, y no recordamos el principio del

sueño, y pese a lo extraño que pueda acontecer durante el mismo, aceptamos la experiencia acríticamente.

Los sueños fílmicos constituyen una herramienta narrativa poderosa para expresar los miedos, sentimientos y esperanzas del personaje al espectador, para reflejar su vida interior. Los sueños cinematográficos suelen compartir características autorales a lo largo del tiempo, como podemos observar en la obra tarkovskiana. Sería interesante realizar un estudio similar con otros autores aquí expuestos, como Georges Méliès, Alfred Hitchcock y François Truffaut.

Pasaremos a continuación a enumerar las características que habitualmente se hallan en la representación fílmica de los ensueños y su frecuencia dentro de la muestra, según distintos aspectos del relato cinematográfico, como los componentes pertinentes del plano del contenido y los del plano de la expresión.

### 5.2.1 Características comunes de los ensueños a lo largo de los primeros 115 años del cinematógrafo

En la interpretación de estos datos, antes de su exposición, recordamos que estas características y años se circunscriben a los filmes que componen la muestra:

Desde el punto de vista de las *cuestiones generales*:

- En cuanto a la cuestión de tipo de sueño según el nivel de consciencia que posee del mismo el personaje soñador, sí existe una evolución, ya que a partir, al menos según la muestra, de 1976 hasta 2010, se comienza a representar el *sueño lúcido*.
- En relación a la inclusión de *sueños anidados* dentro del filme, ésta es poco frecuente. Se halla esta estructura dentro del estudio en las décadas de los 80 y 2010.
- Los géneros más comunes de las películas de la muestra son el dramático (65% de filmes que contienen esta categoría, comedia, en un 16,67%, y fantástico, en un 25

%. Otros géneros variados se hallan en un 50% de los filmes de la muestra analizada.

Desde el punto de vista del plano del contenido:

- Los espacios figurativos representados son los más comunes, hallándose los espacios abstractos en los ensueños menos frecuentemente. Estos últimos suelen materializarse en una gran mancha de luz o en su ausencia (blanco o negro, respectivamente), o bien y en bastante menor medida, se presentan formas geométricas.
- Los *espacios sin disposición lógica* o frecuente se hallan en pocos casos en el conjunto muestral, siendo habitual cuando se presentan sobre todo entre las películas estrenadas entre 1991 y 2010.
- La *ruptura de la continuidad espacial* onírica se produce en la muestra sobre todo entre el primer film de Méliès, a finales del siglo XIX, y 1962.
- El espacio onírico carece de permanencia más allá del mismo ensueño. Una vez que el soñador se despierta,

no suele volver a ese espacio, a no ser que sea un espacio construido en un sueño dirigido, o un ensueño recurrente.

- La representación del *tiempo definido* y del *indefinido* (atemporalidad o ambigüedad temporal) se alternan entre un tipo y otro a lo largo de la muestra, e incluso, a veces, se hallan Fragmentos de Contenido Onírico en los dentro del mismo sueño existen partes que contienen una representación temporal definida junto con otras que representan el tiempo cosmológico indefinido.
- En cuanto a la *ruptura de la continuidad temporal*, ésta se halla escasamente en el conjunto de la muestra, y de manera muy dispersa teniendo en cuenta el año de estreno de los filmes. Esta ruptura va normalmente acompañada de un cambio espacial, y suele materializarse en la permutación del día por la noche y viceversa.
- Los sueños que incluyen tanto *personajes reales* como *personajes propiamente oníricos* son los más frecuentes, y se hallan en casi todos los ensueños de

la muestra. Los personajes reales, vivos o fallecidos (los cuales existen dentro de la diégesis del relato), se dan casi la misma proporción de personajes oníricos, (los personajes que son producto de la mente del soñador). En cambio, los personajes referenciales, (históricos, mítico-religiosos y alegórico-literarios) sí evidencian una evolución, ya que se, aun siendo los menos habituales, concentran su aparición entre los primeros años del cinematógrafo entre 1905 y 1940, y después su representación desaparece de la muestra, reapareciendo intermitentemente entre los 70 y 90.

- La *discontinuidad en los personajes* se halla en todas las épocas, sobre todo entre los 20 y 40, y en la década de los 70 y en la primera década de 2000. Constituye la clase de discontinuidad de elementos del plano del contenido que se presenta en mayor proporción en el estudio.
- Otras cuestiones referentes a los personajes, como la de los *sueños compartidos*, y que suelen ser también lúcidos, se encuentra a partir de los años 80 en la muestra. Igualmente, los personajes que observan sus

sueños a través de dispositivos electrónicos también se hallan entre la década de los 90 y 2010.

- Los actos que implican fuerza sobrehumana o *fuera de las leyes de la física* no son frecuentes en su representación cinematográfica, aunque se encuentran puntualmente a lo largo de toda la serie histórica. Esta característica se halla en los filmes analizados de los 20 y 30, pero sobre todo, en los de la primera década del siglo XXI.
- En los sueños se suelen dar tanto acción como pasión, representado esta última clase de acciones en los sentimientos fuertes que inspiran a los personajes soñadores los contenidos del ensueño.

Respecto a las características pertinentes más comunes en cuanto al plano de la expresión en la representación de los sueños, el estudio, tomando únicamente el conjunto muestral, arroja las siguientes conclusiones:

- La *secuencia onírica* introducida mediante transiciones de imagen se establece en la primera década del siglo XX, y

su empleo continuó a partir de entonces, por lo que sí se produjo un avance en este campo. Antes de esa fecha, en la muestra habían dominado, en cuanto a tipo de representación, tanto la realizada mediante sobreimpresión como la efectuada sin transiciones; la primera se dio hasta 1908, y la segunda fue común hasta 1914. Desde entonces, estas dos técnicas se dan, dentro de la muestra, muy intermitentemente durante toda la horquilla temporal que abarca la muestra, ya que hasta nuestros días ha predominado la secuencia onírica. La novedad en este campo se introduciría tardíamente en pocas películas mediante la representación de los sueños mediante dispositivos electrónicos, entre 1990 y 2000.

- En cuanto a la cuestión de la *presentación del ensueño desde el punto de vista de los sujetos de la enunciación*, la mayoría han sido y son *mostrados*, excepto entre los años 40 y 50, en los que se articulan más ensueños fílmicos *mostrados y contados* (mediante la voz en *off*, y que habitualmente se corresponde con una analepsis). Este último tipo se halla posteriormente de forma intermitente, y

con bastante menor frecuencia, excepto en las décadas señaladas.

- Si consideramos la *focalización*, muchos de los sueños de la muestra están articulados en una focalización espectacular, al consistir los sueños en imágenes subjetivas mentales de los personajes de las cuales no son conscientes, pero nosotros sí, por lo tanto, tenemos mayor grado de conocimiento narrativo que el personaje soñador.
- Si nos referimos a la *ocularización*, excepcionalmente se articula a través de ocularizaciones internas primarias, en dos de las tres películas de Hitchcock de los años 40, constituyéndose las internas secundarias en las más comunes. La ocularización primaria se halla en aquellas representaciones oníricas articuladas mediante aparatos que pueden grabar y reproducir ensueños. Solo en una película de la muestra se puede hablar de ocularización espectacular como tal, *Origen* (2010), ya que se articulan varios sueños sincrónicos mediante secuencias, ubicadas en diferentes espacios oníricos, unidas en un montaje paralelo. El resto de la muestra, la mayoría, se articula mediante ocularización interna secundaria.

- En cuanto al tiempo del discurso, desde la perspectiva del *orden*, el sueño se presenta normalmente como un *relato sin anacronías*. Las anacronías se hallan en los años 40 y 50, en los que el sueño se recuerda (*analepsis*). Entre los 70 y 90 se vuelve al uso esta técnica, pero no suele ser muy habitual. A partir de los 40, por tanto, podríamos considerar que existe una evolución, aunque se regresa posteriormente a las representaciones libres de anacronías, siendo la analepsis, después de esa década, poco frecuente.
- En cuanto a la *duración*, en este caso se ha considerado la duración mecánica de la imagen, siendo velocidad de imagen normal la más usada en la mayor parte de las representaciones oníricas, seguida de la cámara lenta, aunque ésta con bastante menor frecuencia. Existe un progreso en el empleo de la velocidad de planos como *indicador filmico-onírico*. Hasta 1945, la velocidad los planos más frecuente equivalía a la de la *velocidad normal*. Es a partir de 1945, según la muestra, cuando empiezan a usarse planos *ralentizados* (rodados a alta velocidad), aunque muy intermitentemente. Desde los años 70 hasta nuestros días es cuando se generaliza dicha técnica en la representación del ensueño. Según las películas de la muestra, el acelerado comenzaría a emplearse a partir de películas de los años 90.
- El tipo más común de *frecuencia* es usualmente *singulativa*, la cual se halla en la mayor parte de toda la muestra. En los filmes de la muestra pertenecientes a los 70 y 80, y sobre todo en esta última etapa, es cuando más se emplea la frecuencia *recurrente o repetitiva*. Apenas se usa la *singularidad múltiple*, produciéndose sólo este empleo en una película de los 80. La frecuencia recurrente está, en los casos estudiados, asociada a los sueños que se caracterizan como pesadillas.
- En ocasiones se utiliza la iluminación para indicar el cambio de condición de lo mostrado en pantalla, de la vigilia al sueño del personaje. Ésta y el cambio de decorado mediante trucos de cámara suponen los *indicadores filmico-oníricos* pertinentes de la puesta en escena
- En cuanto a las transiciones de montaje extraonírico empleadas, se utiliza, por este orden y según la muestra

usada, el corte directo, seguido del encadenado, en la mayor parte de las épocas del cine. La ausencia de transición se halla sobre todo en los primeros años del cinematógrafo, pero decayó en favor del corte hacia los años 10 del siglo XX. El *corte*, a partir de entonces, es usado habitualmente tanto en la entrada como en la salida del sueño. El encadenado se concentra sólo en las décadas de los 30 a 60, pero su uso decayó y fue intermitente hasta las últimas películas de la muestra. Lo menos común dentro del conjunto muestral es entrar o salir del sueño mediante un *fundido a o de negro*, empleándose dicha clase de transición muy intermitentemente. En el montaje intraonírico se suele usar cortes y encadenados, estos últimos sobre todo cuando el sueño está compuesto de distintos episodios.

- Si tenemos en cuenta el empleo de *distinto colorido* en el sueño respecto a la vigilia, es decir, como *indicador filmico-onírico*, éste suele constituir un recurso poco común, y se localiza en algunos filmes puntuales de la muestra de los años 30, de 60 y 70, con menor utilización en la década de los 80 y 90. Este recurso se halla

concentrado sobre todo en los sueños de la obra de Andréi Tarkovski. Normalmente los sueños filmicos se articulan mediante el mismo tipo de colorido de la imagen que las partes de vigilia. Si tenemos en cuenta únicamente el colorido de la imagen de la secuencia onírica en relación al conjunto de toda la línea histórica, se puede observar que se emplea el tipo de colorido habitual para su época: el blanco y negro hasta 1963, y el color desde 1972.

- En relación al empleo de *efectos de imagen*, la *sobreimpresión* se utiliza, considerando la muestra, desde la primera década del siglo XX hasta los 70. La *granulación* en la imagen dentro del sueño se emplea sobre todo entre la década de los 70 y 90. El efecto *niebla* tuvo su apogeo en los 30, 40, 50, aunque decae a partir de la década de los 60. Al efecto *ondulación*, al menos en la muestra, se recurre escasamente, aunque se solía usar en los filmes de los 40. Otros efectos se usan muy poco habitualmente dentro del conjunto muestral, como la *transición por desenfoco*.
- El efecto de sonido *reverberación* es utilizado ampliamente. La evolución, teniendo en cuenta el conjunto

muestral, se produjo en la década de los 40 cuando se generalizó su empleo de estos tipos de efectos sonoros, constituyéndose en un recurso habitual en los sueños cinematográficos. Sin embargo, a partir de los 80 se comienzan a emplear junto con este efecto, otro tipo de efectos de sonido.

### 5.2.2 Características particulares desde una perspectiva diacrónica por décadas

En este apartado exponemos los hitos más destacados de los elementos constitutivos pertinentes de la historia y del discurso de los ensueños de forma cronológica por décadas. Las conclusiones que se exponen han de interpretarse circunscritas únicamente dentro la composición de la muestra.

- En la única película considerada en la muestra perteneciente a esta década, *Le cauchemar*, de 1896, ya se presentan tanto ruptura espacial como discontinuidad

los personajes; la plasmación de la atemporalidad y el tiempo definido. En cuanto al discurso, ya se utilizan trucajes (sustitución por parada). En esta época y durante los primeros años del cinematógrafo, era práctica habitual rodar el sueño en el mismo plano que el soñador, por lo cual, la alucinación onírica aparecía justo al lado de éste. Todo ello involucraba una evidente influencia teatral propia del cine de la época tanto en la horizontalidad de la composición del plano como en los trucajes mismos.

- En la primera década del siglo XX, entre 1900 y 1909, se comienza a articular la secuencia onírica entendida como tal, y aunque también se sigue empleando el sueño situado al lado del soñador en el mismo plano, mediante la técnica de la sobreimpresión.
- En los sueños de los años 10 y 20 de ese mismo siglo cae en desuso la incrustación del sueño mediante sobreimpresión en una parte de la imagen como técnica de representación onírica más común<sup>108</sup>.

<sup>108</sup> En algunas ocasiones de películas incluso modernas, es decir, de los años 90 hasta la segunda década de 2000, es posible encontrar, aunque muy infrecuentemente, sobreimpresionado un sueño al lado del personaje, como



- En los años 30 se comienza a rodar en color, y se usa junto con el blanco y negro para distinguir realidad y sueño, como en *El mago de Oz* (1939).
- En la década de los 40 comienza a articularse la representación onírica mediante el sueño *mostrado* y *contado*. En cuanto a los efectos, se sigue usando la sobreimpresión y el efecto ondulación profusamente. Se asientan como representación onírica las secuencias oníricas articuladas mediante montaje. En el cine negro de esta década se comienza a emplear el efecto de reverberación en dichas secuencias en el sonido y música como *indicador filmico-onírico*.
- En los años 50, al igual que en la década anterior, los sueños siguen siendo *mostrados* y *contados*, y se continua utilizando la sobreimpresión. Comienzan a usarse en los sueños retroproyecciones detrás de los actores para eliminar definición a la imagen, se va dejando de lado el uso del efecto niebla. Se comienza a realizar un empleo

---

sucede en uno de los ensueños (no incluido en el presente estudio) de *La ciudad de los niños perdidos* (1995), en una secuencia en la el sueño de Miette aparece sobreimpresionado justo a su lado.

particular del colorido, como en *Vértigo* (1958), cuya secuencia onírica contiene cambios de color de iluminación repentinos y continuos.

- En los años 70 hace su aparición la representación de los sueños lúcidos en los filmes de la muestra. También se comienza a emplear bastante más habitualmente la cámara lenta. Se empieza a distorsionar los distintos elementos de la banda sonora mediante otro tipo de tratamiento distinto de la reverberación, aunque este efecto se sigue empleando con asiduidad. Se generaliza la granulación como efecto de imagen. Las películas de Andréi Tarkovski destacan por el empleo del blanco y negro, y monocromo, en las secuencias oníricas frente al color empleado en la mayoría del resto de secuencias de cada película del cineasta ruso.
- Ya en los años 80, en las películas de la muestra pertenecientes al género fantástico se hallan personajes antagonistas quiméricos o monstruosos (*Pesadilla en Elm Street*, *La gran huida*, ambas de 1984). En esta época también es frecuente hallar ensueños caracterizados por constituirse al mismo tiempo como anidados y lúcidos. Se

halla la primera película de la muestra en la que el mismo sueño adquiere protagonismo dentro de la trama del film, tanto que ocupa gran parte del metraje como, por ejemplo, en *Casa de papel* (1988).

- En los años 90 los sueños lúcidos en los filmes se generalizan. Otra novedad se encuentra en el uso del vídeo de Alta Definición (el cual estaba todavía en fase experimental en la mayor parte del mundo) y los programas informáticos de postproducción para crear texturas y movimientos irreales, como en las imágenes oníricas de *Hasta el fin del mundo* (1991).
- En la primera década de 2000, las películas poseen como denominador común la confusión entre ensoñaciones y realidad por parte de los protagonistas.
- En la última década estudiada destaca *Origen* (2010), la cual hereda de la época anterior el tema del sueño compartido y lúcido. El uso de los efectos especiales generados por ordenador permite la creación de espacios oníricos bastante verosímiles, cuyo límite es la imaginación del autor.



## **6 DISCUSIÓN Y APORTACIONES**



En este apartado se plantean los aciertos y errores de la tesis, sus aportaciones y carencias.

## **6.1 ANÁLISIS CRÍTICO DE TODO EL PROCEDIMIENTO DE INVESTIGACIÓN**

Creemos que el método de análisis ha sido el adecuado, con un planteamiento metodológico bien establecido, que ha permitido una validación correcta de los datos obtenidos. Ciertamente es que, como todo análisis, se pueden plantear dudas acerca de su realización.

La primera cuestión sobre las posibles debilidades del análisis se refiere al tamaño de la muestra. En principio, un 2,8%, aproximadamente, del universo estimado. Pero, insistimos, en que creemos que es significativa. Lo es porque cumple los criterios de pertinencia, variedad y relevancia. Y porque, en definitiva, contiene un amplio abanico de ensoñaciones fílmicas.

Además, somos conscientes de que no se ha profundizado en el análisis de los ensueños de cada filme, sino que hemos realizado

un estudio comparativo global sobre, como ya hemos señalado anteriormente, el *plano del contenido* y el *plano de la expresión* de los mismos. Sin embargo, ello no es óbice para considerar esta investigación como válida, ya que se han obtenido datos de interés comparados y contrastados. El estudio, al fin y al cabo, aporta una, interesante visión de conjunto de la representación fílmica de los sueños. Ese era su objetivo, y pensamos que las metas han sido alcanzadas.

Esta investigación, además, puede servir a su vez de base para que futuras investigaciones profundicen aún más en uno o varios aspectos de la narrativa de los filmes aquí analizados en relación con lo onírico.

## **6.2 VALORACIÓN DE LA APORTACIÓN CIENTÍFICA**

El estudio arroja unos resultados de gran interés, debido a que forman parte de una investigación articulada sobre una estructura diacrónica, acerca de los ensueños en el cine, desde la

perspectiva de la narratología, la cual se aborda desde el estudio cuantitativo y cualitativo. Es evidente que las cuestiones tratadas aquí son extensas, tanto por ser un recurso, el de los sueños, relativamente frecuente en los filmes comerciales como por los diversos puntos de vista desde los que abordarlo, con la infinitud de posibilidades que ello implica. Otro de los puntos fuertes de esta tesis doctoral tiene que ver con el estudio científico y estructurado, desde un análisis narratológico comparativo y sistematizado, de la representación de los ensueños en filmes de ficción producidos dentro de los 115 primeros años del cinematógrafo.

### **6.3 NUEVAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

Una tesis doctoral no se constituye en un trabajo clausurado en sí mismo. Es evidente que se han dejado abiertos muchos frentes en esta nueva investigación. En primer lugar, reconocemos que el tamaño de la muestra respecto al universo total, unos 2092 títulos cinematográficos de ficción según la página web IMDB que contienen alguna forma de representación onírica, aunque

significativo, es absolutamente insuficiente como para abarcar la complejidad de dicha representación desde el punto de vista de la narratología. Es por ello que exponemos las líneas de investigación oportunas que, consideramos, se han dejado abiertas:

- Sería interesante repetir esta misma investigación con otra muestra distinta y proceder a su comparación con la presente.
- Otra posibilidad desde la que abordar una nueva investigación es la del estudio de los sueños desde la *Retórica Fílmica*, la cual se inscribe dentro de la Narrativa Cinematográfica es decir, encontrar las figuras literarias que se pueden hallar en los sueños fílmicos. De alguna manera, ello se ha esbozado en el presente trabajo al tratar la cuestión de los sueños anidados, expresión de la figura retórica *construcción en abismo*.
- Otra posibilidad consistiría en la realización de una investigación tanto cualitativa como cuantitativa con otra muestra de tamaño similar (o, incluso, de distinto tamaño).

- Otro frente abierto es el de las obras cinematográficas de otra índole que no pertenecen a la ficción. Por ejemplo, existen documentales en los que, a modo de dramatización, se reproducen sueños; es el caso del documental *Vals con Bashir* (*Vals Im Bashir*, Ari Folman, 2008).
- También sugerimos el análisis de la representación onírica centrado en cada uno de los géneros: por ejemplo, en el cine de ciencia ficción, romántico, erótico, en el cine bélico... y del que estamos seguros de que se podrían llegar a conclusiones relevantes y pertinentes.
- Además, las herramientas de investigación de esta investigación podrían servir para estudiar formalmente el estilema de un mismo director, a través de los sueños plasmados en sus filmes. Este trabajo provee las herramientas científicas para ello, ya que se han cotejado analíticamente, en el conjunto del estudio y entre otras obras, varias películas de Bergman, Tarkovski, Hitchcock y de Méliès, por mencionar algunos autores.
- Otra línea de investigación relevante que podría poseer valor científico sería el estudio comparativo de las

representaciones de las denominadas ensoñaciones diurnas (en inglés, *daydreams*), en las que un personaje imagina o recuerda durante el *estado de vigilia*; actividades que en algunas ocasiones enlazan con la onírica, una actividad subjetiva.

Es obvio que a medida de que el arte cinematográfico avance (y lo hará, frente a aquellos artistas, cineastas, escritores e investigadores que pregonan el famoso “ya todo está inventado”), se vayan sucediendo ensayos e investigaciones sobre las ensoñaciones cinematográficas, y seguramente en el futuro podría repetirse este estudio con una muestra más amplia y aún más variada; o sobre los sueños fílmicos de películas de los 115 años siguientes a la realización de esta tesis. Quizás nuevos personajes o espacios se plasmen en los filmes, y por tanto en los ensueños, a medida que vayan surgiendo nuevas sociedades en el mundo real; o que estas innovaciones en el ámbito fílmico-onírico se deban a la irrupción de nuevas tecnologías aún por descubrir, y en esto coincidimos con Leslie Halpern (2003), los cuales alumbren nuevos códigos y métodos de relatar cinematográficamente historias (y las correspondientes



subjetividades de los personajes). Sería interesante saber qué rasgos pertinentes de la narrativa en relación con lo onírico cambiarán y cuáles permanecerán, respecto de los estudiados hasta ahora; seguramente seguirán existiendo características invariables, siendo habitualmente usadas, mientras que otras habrán mutado o habrán caído en desuso, debido a la evolución misma del arte cinematógrafo, del entorno cultural de los espectadores y de la sociedad en general. Por no mencionar los avances científicos sobre el estudio de las ensoñaciones (¿por fin se inventará un aparato que pueda grabar y reproducir los ensueños?), que se traduzcan en nuevos paradigmas de la narración fílmica a la hora de representarlos. Será entonces cuando se multipliquen aún más las líneas de investigación.

Puede que el estudio de los sueños en el cine sea, y será, una cuestión de investigación constante, pero a la vista está que esta cuestión constituye una fuente inagotable de conocimiento, primero sobre los autores que conciben la representación fílmica de los sueños y los filman, segundo, sobre la propia naturaleza humana, con lo que ello conlleva, y, en último término, de conocimiento sobre cada uno de nosotros. Como reza una de las

inscripciones en el frontispicio del Templo de Apolo en Delfos, “Conócete a ti mismo”.

## **7 REFERENCIAS**



- Academia.edu (s.f.): De la homonimia a la polisemia: el caso del esp. "sueño". Recuperado el 28 de mayo de 2015 de [http://www.academia.edu/9946091/De\\_la\\_homonimia\\_a\\_la\\_polisemia\\_el\\_caso\\_del\\_esp.\\_sue%C3%B1o\\_](http://www.academia.edu/9946091/De_la_homonimia_a_la_polisemia_el_caso_del_esp._sue%C3%B1o_)
- Altman, L. L. (1971). *Los sueños en psicoanálisis*. México: Siglo Veintiuno.
- American Film Institute (s.f.): Submissions. Recuperado el 1 de abril de 2013 de <http://www.afi.com/afifest/submissions.aspx>
- Annaud, J. (Dirección). (1988). *El oso* [DVD]. Madrid: El País.
- Aristóteles. (2009). *Poética*. Madrid: Alianza Editorial.
- Arocena Arocena, C. (2006). "Ver, oír y saber: La transmisión de la información en el relato audiovisual". En F. García García, *Narrativa audiovisual: televisiva, filmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria* (págs. 27-47). Madrid: Laberinto.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., y Vernet, M. (2010). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Bal, M. (2006). *Teoría de la narrativa: una introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra.
- Bellic, R. (Dirección). (2010). *Dreams: Cinema of the Subconscious* [DVD]. New Wave Entertainment.
- Bergman, I. (1988). *Linterna mágica*. Barcelona: Tusquets.
- Bergman, I. (2007). *Face to Face*. London: Marion Boyars.
- Bergman, I. (Dirección). (1957). *Fresas salvajes* [DVD]. Barcelona: Manga Films.

- Bergman, I. (Dirección). (1976) *Cara a cara... al desnudo* [DVD]. Madrid: Resen.
- Bergman, I. (Dirección). (1980). *De la vida de las marionetas* [DVD]. Barcelona: Sogedasa.
- Bermejo Berros, J. (2005). *Narrativa audiovisual: investigación y aplicaciones*. Madrid: Pirámide.
- Berriatúa, L. (Dirección). (2003). *Cómo se hizo: 'El último'* [Vídeo]. Alemania, España: Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung / Pesadillas Digitales.
- Billman, C. W. (1981). "'I've seen the movie'; Oz revisited". *Literature/Film Quarterly*, IX (4), págs. 241-250.
- Bonitzer, P. (2007). *El campo ciego: ensayo sobre el realismo en el cine*. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor.
- Bordwell, D. (1981). *The Films of Carl-Theodor Dreyer*. Berkeley: University of California Press.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona; Buenos Aires; México: Paidós.
- Bordwell, D. (1997). *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1993). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Botz-Bornstein, T. (2007). *Films and Dreams: Tarkovsky, Bergman, Sokurov, Kubrick, and Wong Kar-Wai*. Lanham: Lexington Books.
- Breyer, G. (2005). *La escena presente: teoría y metodología del diseño escenográfico*. Buenos Aires: Infinito.

- Brinckmann, C. N. (1997). "Collective movements and solitary thrusts german experimental film: 1920-1990". *Millennium Film Journal*, (30), págs. 95-117.
- British Film Institute (s.f.): Submission Regulations. Recuperado el 1 de abril de 2013 de <http://www.bfi.org.uk/lff/festival-submissions/submission-regulations>
- Buela Casal, G., y Sánchez, A. I. (2002). *Trastornos del sueño*. Madrid: Síntesis.
- Buela-Casal, G., y Miró Morales, E. (2001). *Qué es el sueño: para qué dormimos y para qué soñamos*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Bulkeley, K., y Welt, Bernard. (2014). "Lucid Dreaming in Film and Cinema". En Hurd, R., y Bulkeley, K., *Lucid Dreaming: New Perspectives on Consciousness in Sleep* (págs. 143-160). Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Buñuel, L. (Dirección). (1950). *Los olvidados* [DVD]. Madrid; Barcelona: El País; Manga Films.
- Buñuel, L. (Dirección). (1972). *El discreto encanto de la burguesía* [DVD], Madrid: Universal Pictures Iberia.
- Burch, N. (1995). *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra.
- Burch, N. (1998). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- Caldevilla Domínguez, D. (2005). *El sello de Spielberg*. Madrid: Vision Net.
- Calvo Herrera, C. (2007). *Cómo producir un cortometraje profesional en 35 mm*. Alcalá la Real: Alcalá Grupo Editorial y Distribuidor de Libros.

- Canet, F., y Prósper, J. (2009). *Narrativa Audiovisual: Estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- Capra, F. (Dirección). (1933) *La amargura del general Yen* [DVD]. Tenerife: Impulso Records.
- Carpenter, J. (Dirección). (1987). *Prince of Darkness* [DVD]. Paris: Studio Canal +.
- Cianci, P. J. (2007). HDTV and the transition to digital broadcasting: Understanding new television technologies. Boston: Focal Press.
- Coen, J. y Coen, E. (Dirección). (1998). *El gran Lebowski* [DVD]. Madrid: Universal Pictures.
- Corman, R. (Dirección). (1960). *La caída de la casa Usher* [DVD]. Barcelona: Solomon Pictures.
- Craven, W. (Dirección). (1984). *Pesadilla en Elm Street* [DVD]. Madrid: Tripictures.
- Currie, G. (1996). "Film, Reality, and Illusion". En D. Bordwell y N. Carroll, *Post-theory: Reconstructing film studies* (págs. 325-344). Madison: University of Wisconsin Press.
- Chaplin, C. (Dirección) (1921). *El chico* [DVD]. Barcelona: Savor Ediciones.
- Chaplin, C. (Dirección). (1915). *Charlot y los atracadores* [DVD]. Valladolid: Divisa.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.
- Chicharro Merayo (2009). "El sueño y su representación cinematográfica. La lectura de lo irracional en *Abre los ojos*". *Área abierta*. (23), Págs. 1-16. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB0909230001H/4115> el 20 de 02 de 2012
- Chion, M. (2008). *Andréi Tarkovski*. Madrid: Ed. Telefónica; El País.

- Dmytryk, E. (1984). *On Film Editing: An Introduction to the Art of Film Construction*. Boston; London: Focal Press.
- Dmytryk, E. (Dirección). (1944). *Historia de un detective* [DVD]. Barcelona: Manga Films.
- Dondis, D. A. (1980). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dreyer, C. T. (Dirección). (1932). *Vampyr* [DVD]. Madrid: Versus Entertainment.
- Eberwein, R. T. (1980). "The Filmic Dream and Point of View". *Literature/Film Quarterly*, III (3), págs.197-203.
- Eberwein, R. T. (1984). *Film & the Dream Screen: A Sleep and a Forgetting*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- Fellini, F. (Dirección). (1963). *Fellini 8 1/2* [DVD]. Barcelona: Cameo.
- Filmafinitty (s.f.): *8 y medio*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film919282.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Cabiria*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film368644.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Cara a cara*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film215230.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Carretera perdida*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film657196.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Cenicienta*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film985345.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Charlot y los atracadores*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film656793.html>
- Filmafinitty (s.f.): *De la vida de las marionetas*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film428436.html>



- Filmafinitty (s.f.): *Diario íntimo de Adela H.* Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film639330.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Dream of a Rarebit Fiend.* Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film574760.html>
- Filmafinitty (s.f.): *El chico.* Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film344683.html>
- Filmafinitty (s.f.): *El desconocido del tercer piso.* Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film701700.html>
- Filmafinitty (s.f.): *El discreto encanto de la burguesía.* Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film816341.html>
- Filmafinitty (s.f.): *El enigma de Gaspar Hauser.* Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film459199.html>
- Filmafinitty (s.f.): *El espejo.* Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film871444.html>
- Filmafinitty (s.f.): *El exorcista.* Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film519065.html>
- Filmafinitty (s.f.): *El gran Lebowski.* Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film237285.html>
- Filmafinitty (s.f.): *El mago de Oz.* Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film615537.html>
- Filmafinitty (s.f.): *El mensajero del miedo.* Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film308555.html>

- Filmfinitty (s.f.): *El moderno Sherlock Holmes*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmfinity.com/es/film643373.html>
- Filmfinitty (s.f.): *El oso*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmfinity.com/es/film180303.html>
- Filmfinitty (s.f.): *El padre de la novia*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmfinity.com/es/film108273.html>
- Filmfinitty (s.f.): *El príncipe de las tinieblas*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmfinity.com/es/film407977.html>
- Filmfinitty (s.f.): *El último*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmfinity.com/es/film559192.html>
- Filmfinitty (s.f.): *Fresas salvajes*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmfinity.com/es/film924464.html>
- Filmfinitty (s.f.): *Grand Canyon*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmfinity.com/es/film231991.html>
- Filmfinitty (s.f.): *Hasta el fin del mundo*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmfinity.com/es/film666832.html>
- Filmfinitty (s.f.): *Historia de un detective*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmfinity.com/es/film299555.html>
- Filmfinitty (s.f.): *Kagemusha*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmfinity.com/es/film532261.html>
- Filmfinitty (s.f.): *La amargura del general Yen*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmfinity.com/es/film924236.html>
- Filmfinitty (s.f.): *La caída de la casa Usher*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmfinity.com/es/film726696.html>
- Filmfinitty (s.f.): *La casa de papel*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmfinity.com/es/film868257.html>

- Filmafinitty (s.f.): *La ciencia del sueño*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film703647.html>
- Filmafinitty (s.f.): *La ciudad de los niños perdidos*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film183523.html>
- Filmafinitty (s.f.): *La gran huida*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film917633.html>
- Filmafinitty (s.f.): *La infancia de Iván*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film821634.html>
- Filmafinitty (s.f.): *La légende de Rip Van Winkle*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film106549.html>
- Filmafinitty (s.f.): *La noche americana*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film113826.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Le cauchemar*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film747591.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Let me dream again*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film441812.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Los Nibelungos: la muerte de Sigfrido (Los Nibelungos Parte I)*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film848808.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Los olvidados*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film300612.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Nostalgia*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film334429.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Oklahoma!* Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film575330.html>

- Filmafinitty (s.f.): *Origen*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film971380.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Paprika, detective de los sueños*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film292688.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Pesadilla en Elm Street*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film183669.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Rebeca*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film167667.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Recuerda*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film403198.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Sacrificio*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film773823.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Secretos de un alma*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film177831.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Shutter Island*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film173696.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Stalker*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film534365.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Sueños de Akira Kurosawa*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film377578.html>
- Filmafinitty (s.f.): *The Artist*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film207902.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Un hombre lobo americano en Londres*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film949999.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Vampyr*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film112502.html>

- Filmafinitty (s.f.): *Vertigo*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film647094.html>
- Filmafinitty (s.f.): *Vida de un bombero americano*. Recuperado el 26 de octubre de 2014 de <http://www.filmaffinity.com/es/film244856.html>
- Fleming, V. (Dirección). (1939). *El mago de Oz* [DVD]. España: Warner Bros. Entertainment España.
- Frankenheimer, John (Dirección). (1962). *El mensajero del miedo* [DVD]. Madrid: distribuida por MGM Home Entertainment.
- Freud, S. (1985). *La interpretación de los sueños*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Friedkin, W. (Dirección). (1973). *El exorcista* [DVD]. España: Warner Home Video Española.
- Galán Fajardo, E. (2006). "El análisis semántico del texto narrativo". En F. García García, *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria* (págs. 121-144). Madrid: Laberinto.
- García García, F. (2006a). "Introducción a la narrativa audiovisual". En F. García García, *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria* (págs. 7-12). Madrid: Laberinto.
- García García, F. (2006b). "Los tiempos de la narración audiovisual". En F. García García, *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria* (págs. 109-120). Madrid: Laberinto.
- García Jiménez, J. (1996). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Gaudreault, A., y Jost, F. (2001). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Barcelona. Paidós.

- Genette, G. (1989a). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Genette, G. (1989b). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Gómez Alonso, R. (2011). "Los recursos pre-cinematográficos". En E. C. García Fernández, *Historia del cine* (págs. 11-26). Madrid: Fragua.
- Gondry, M. (Dirección). (2006). *La ciencia del sueño* [DVD]. Barcelona: SAV.
- Guarinos Galán, V. (2006). "La enunciación audiovisual". En F. García García, *Narrativa audiovisual: televisiva, filmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria* (págs. 13-26). Madrid: Laberinto.
- Gubern, R. (1994). *La mirada opulenta: exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gubern, R. (2006). *Historia del cine*. Barcelona: Lumen.
- Halpern, L. (2003). *Dreams on film: The cinematic struggle between art and science*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co.
- Harper, G., y Stone, R. (2007). *The Unsilvered Screen: Surrealism on Film*. London: Wallflower.
- Harrison, T., Blond, L., Brehm, R., y Jordan, C. (Productores) (2010). *The making of inception* [DVD]. Madrid: Warner Bros Entertainment España S.L.
- Hayward, Susan. (2000). *Cinema Studies: The Key Concepts*. London; New York: Routledge.
- Hazanavicius, M. (Dirección). (2011). *The Artist* [DVD]. Barcelona: Cameo Media.

- Herzog, W. (Dirección). (1974). *El enigma de Gaspar Hauser* [DVD]. Barcelona: Manga Films.
- Hitchcock, A. (Dirección) (1945). *Recuerda* [DVD]. Barcelona: Manga Films.
- Hitchcock, A. (Dirección). (1940). *Rebeca* [DVD]. Barcelona: Manga Films.
- Hitchcock, A. (Dirección). (1958). *Vértigo* [DVD]. Madrid: Universal Pictures Iberia.
- Hobson, J. A. (1994). *El cerebro soñador*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Hobson, J. A. (2003). *La farmacia de los sueños: la alteración química de los estados de consciencia*. Barcelona: Ariel.
- Hobson, J. A. (2009). “*REM sleep and dreaming: towards a theory of protoconsciousness*”. *Nature Reviews Neuroscience*, 10(11), págs. 803-813. doi:10.1038/nrn2716
- Horak, J. (1979). “Werner Herzog's Ecran Absurde”. *Literature/Film Quarterly*, II (3), págs. 223-237.
- Howsleepworks.com (s.f.): Sleep – Dreams – How Dreams Occurs. Recuperado el 30 de mayo de 2015 de [http://www.howsleepworks.com/dreams\\_how.html](http://www.howsleepworks.com/dreams_how.html)
- Iglesias Simón, P. (2007). *De las tablas al celuloide: trasvases discursivos del teatro al cine primitivo y al cine clásico de Hollywood*. Madrid: Fundamentos.
- IMDb (s.f.): *8 y medio*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0056801/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0056801/?ref_=fn_al_tt_2)
- IMDb (s.f.): *Cabiria*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0003740/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0003740/?ref_=fn_al_tt_1)

- IMDb (s.f.): *Cara a cara*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0074147/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0074147/?ref_=fn_al_tt_2)
- IMDb (s.f.): *Carretera perdida*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0116922/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0116922/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Cenicienta*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0003772/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0003772/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Charlot y los atracadores*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0004936/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0004936/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *De la vida de las marionetas*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0080397/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0080397/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Diario intimo de Adela H.* Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0073114/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0073114/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Dream of a Rarebit Fiend*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0000546/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0000546/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *El chico*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0012349/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0012349/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *El desconocido del tercer piso*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0033107/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0033107/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *El discreto encanto de la burguesía*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0068361/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_5](http://www.imdb.com/title/tt0068361/?ref_=fn_al_tt_5)
- IMDb (s.f.): *El enigma de Gaspar Hauser*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0071691/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0071691/?ref_=fn_al_tt_1)



- IMDb (s.f.): *El espejo*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0072443/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0072443/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *El exorcista*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0070047/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0070047/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *El gran Lebowski*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0118715/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0118715/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *El mago de Oz*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0032138/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0032138/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *El mensajero del miedo*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0056218/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0056218/?ref_=fn_al_tt_2)
- IMDb (s.f.): *El moderno Sherlock Holmes*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0015324/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0015324/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *El oso*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0095800/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0095800/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *El padre de la novia*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0101862/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0101862/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *El príncipe de las tinieblas*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 [http://www.imdb.com/title/tt0093777/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0093777/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *El último*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0015064/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0015064/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Fresas salvajes*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0050986/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0050986/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Grand Canyon*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0101969/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0101969/?ref_=nv_sr_1)
- IMDb (s.f.): *Hasta el fin del mundo*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0101458/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0101458/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Historia de un detective*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0037101/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0037101/?ref_=fn_al_tt_1)

- IMDb (s.f.): *Kagemusha*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0080979/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0080979/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *La amargura del general Yen*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0023814/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0023814/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *La caída de la casa Usher*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0053925/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0053925/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *La casa de papel*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0098061/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0098061/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *La ciencia del sueño*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0354899/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0354899/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *La ciudad de los niños perdidos*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0112682/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0112682/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *La gran huída*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0087175/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0087175/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *La infancia de Iván*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0056111/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0056111/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *La légende de Rip Van Winkle*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0170189/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0170189/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *La noche americana*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0070460/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0070460/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Le cauchemar*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0222946/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0222946/?ref_=fn_al_tt_2)

- IMDb (s.f.): *Le rêve du maître de ballet*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0170536/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0170536/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Let me dream again*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0000313/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0000313/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Los Nibelungos: la muerte de Sigfrido (Los Nibelungos Parte I)*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0015175/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0015175/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Los olvidados*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0042804/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0042804/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Most Popular "Dream" Short Films/Feature Films Released 1896 to 2011*. Recuperado el 3 de 3 de 2015 de [http://www.imdb.com/search/title?keywords=dream&release\\_date=1896,2011&title\\_type=feature,short](http://www.imdb.com/search/title?keywords=dream&release_date=1896,2011&title_type=feature,short)
- IMDb (s.f.): *Nostalgia*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0086022/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0086022/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Oklahoma!*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0048445/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0048445/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Origen*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt1375666/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1375666/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Paprika Connections*. Recuperado el 12 de enero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0851578/movieconnections?ref\\_=ttrv\\_ql\\_6](http://www.imdb.com/title/tt0851578/movieconnections?ref_=ttrv_ql_6)
- IMDb (s.f.): *Paprika, detective de los sueños*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0851578/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0851578/?ref_=fn_al_tt_1)

- IMDb (s.f.): *Pesadilla en Elm Street*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0087800/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0087800/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Rebeca*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0032976/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0032976/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Recuerda*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0038109/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0038109/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Sacrificio*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0091670/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0091670/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Secretos de un alma*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0016914/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0016914/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Shutter Island*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt1130884/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1130884/?ref_=nv_sr_1)
- IMDb (s.f.): *Stalker*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0079944/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_3](http://www.imdb.com/title/tt0079944/?ref_=fn_al_tt_3)
- IMDb (s.f.): Sueños de Akira Kurosawa. Recuperado el 27 de febrero de 2015 [http://www.imdb.com/title/tt0100998/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0100998/?ref_=fn_al_tt_2)
- IMDb (s.f.): *The Artist*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt1655442/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1655442/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *The Sculptor's Nightmare*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0000756/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0000756/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Un hombre lobo americano en Londres*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0082010/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0082010/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Updates*. Recuperado el 1 de abril de 2013 de <http://www.imdb.com/updates>
- IMDb (s.f.): *Vampyr*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0023649/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0023649/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Vertigo*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0052357/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0052357/?ref_=fn_al_tt_1)

- IMDb (s.f.): *Vida de un bombero americano*. Recuperado el 27 de febrero de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0000447/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0000447/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb (s.f.): *Vivir rodando (1995) - Quotes*. Recuperado el 9 de marzo de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0113677/quotes?ref\\_=tt\\_ql\\_3](http://www.imdb.com/title/tt0113677/quotes?ref_=tt_ql_3)
- IMDb (s.f.): *Vlada Petric*. Recuperado el 3 de abril de 2015 de <http://www.imdb.com/name/nm0677915/>
- IMDb.com (s.f.): *Dallas (TV Series 1978-1991) – Trivia*. Recuperado el 30 de mayo de 2015 de [http://www.imdb.com/title/tt0077000/trivia?ref\\_=tt\\_ql\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0077000/trivia?ref_=tt_ql_2)
- IMDb.com (s.f.): *George Lucas – Biography*. Recuperado el 30 de mayo de 2015 de [http://www.imdb.com/name/nm0000184/bio?ref\\_=nm\\_ql\\_dyk\\_1#quotes](http://www.imdb.com/name/nm0000184/bio?ref_=nm_ql_dyk_1#quotes)
- Ingster, B. (Dirección). (2007). *El desconocido del tercer piso* [DVD]. Barcelona: Manga Films.
- Jeunet, J. y Caro, M. (Dirección). (1995). *La ciudad de los niños perdidos* [DVD].
- Johnson, V. T., y Petrie, G. (1994). *The Films of Andrei Tarkovsky: a Visual Fugue*. Bloomington: Indiana University Press.
- Jung, C. G. (2003). “De la esencia de los sueños”. En C. G. Jung, *Obra completa. Vol.8. La dinámica de lo inconsciente* (págs. -281-297). Madrid: Trotta.
- Kasdan, L. (Dirección). (1991). *Grand Canyon (el alma de la ciudad)*. [DVD]. Madrid: Twentieth Century Fox Home.

- Keaton, B. (Dirección). (1924). *El moderno Sherlock Holmes* [DVD]. Sabadell: Sogemedia.
- Kinder, M. (1980). "The Adaptation of Cinematic Dreams". *Dreamworks*, 1(1), págs. 54-68.
- Kinder, M. (8 de julio de 1978). "Are Movies Poisoning Our Dreams?". *Los Angeles Times Calendar*, págs. 36-39.
- Kirkwood, J. (Dirección). (1914). *Cendrillon*. [DVD]. S.I.: Bach Films.
- Kon, S. (Dirección). (2006). *Paprika, detective de los sueños* [DVD]. Madrid: Sony Pictures Home Entertainment y Cía.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Tres Cantos, Madrid: Akal.
- Kramer, S. P. (1985). "Fritz Lang's Definitive Siegfried and Its Versions". *Literature/Film Quarterly*, XIII (4), págs. 258-274.
- Kurosawa, A. y Honda, I. (Dirección). (1990). *Los sueños de Akira Kurosawa* [DVD]. La Laguna: Impulso Records.
- LaBerge, S. (1988). "The Psychophysiology of Lucid Dreaming". En J. Gackenbach, y S. LaBerge, *Conscious Mind, Sleeping Brain: Perspectives on Lucid Dreaming* (págs. 135-153). New York: Plenum Press.
- LaBerge, S., y Gackenbach, J. (1988). "Introduction". En J. Gackenbach, y S. LaBerge, *Conscious Mind, Sleeping Brain: Perspectives on Lucid Dreaming* (págs. 1-8). New York: Plenum Press.
- Landis, J. (Dirección). (1981). *Un hombre lobo americano en Londres* [DVD]. Madrid: Universal Pictures Iberia.
- Lang, F. (Dirección). (1924). *Los Nibelungos* [DVD]. Valladolid: Divisa Home Vídeo.
- Laplanche, J. (1996). *Diccionario de psicoanálisis*. Barcelona: Paidós.

- Lavandier, Y. (2003). *La dramaturgia: los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*. Madrid. Ediciones Internacionales Universitarias.
- Library of Congress (s.f.): *The Sculptor's Nightmare*. Recuperado el 14 de octubre de 2012 de <http://www.loc.gov/item/99407360/>
- Lorenzo, E. (2011). *Cantar de Los Nibelungos*. Madrid: Cátedra.
- Llano, R. (2006). *Andréi Tarkovski: vida y obra*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca. Instituto Valenciano de Cinematografía Ricardo Muñoz Suay.
- Manchel, F. (1990). *Film Study: An Analytical Bibliography Volume 1*. Rutherford; London: Fairleigh Dickinson University Press; Associated University Presses.
- Marchese, A. (1994). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ariel.
- Marchis, G. d., y García Guardia, M. L. (2006). "El espacio físico y psicológico de las narraciones". En F. García García, *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria* (págs. 83-107). Madrid: Laberinto.
- Marimón Padrosa, J. (2014). *El montaje cinematográfico: del guión a la pantalla*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Maritain, J. (1967). *Introducción a la filosofía*. Buenos Aires: Club de Lectores.
- Mascelli, J. V. (1998). *Los cinco principios básicos de la cinematografía: Manual del montador de cine*. Barcelona: Bosch.

- Medrano-Martínez, P. y Ramos-Platón, M.J. (2014) “*Generación y funciones de los ensueños*”. Revista de Neurología, (59), págs. 359-370. Recuperado el 15 de junio de 2015 de [www.neurologia.com/pdf/Web/5908/bm080359.pdf](http://www.neurologia.com/pdf/Web/5908/bm080359.pdf).
- Méliès, G. (1896). *Le Cauchemar* [DVD]. Los Angeles, California: Flicker Alley.
- Méliès, G. (1903). *Le rêve du maître de ballet* [DVD]. Los Angeles, California: Flicker Alley.
- Méliès, G. (1905). *La légende de Rip Van Winkle* [DVD]. Los Angeles, California: Flicker Alley.
- Mengs, A. (2004). *Stalker, de Andrei Tarkovski: la metáfora del camino*. Barcelona: Rialp.
- Metz, C. (2001). *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.
- Mijolla, A. d. (2007). *Diccionario Akal internacional de psicoanálisis: Conceptos, nociones, biografías, obras, acontecimientos, instituciones*. Tres Cantos (Madrid): Akal.
- Minnelli, V. (Dirección). (1950). *El padre de la novia* [DVD]. La Laguna, Tenerife: Impulso Records.
- Mitry, J. (2002). *Estética y psicología del cine: Las estructuras*. Madrid: Siglo Veintiuno.
- Moles, A. (1991). *La imagen: comunicación funcional*. México: Trillas.
- Moliner, M. (2007). *Diccionario de uso del español*. Madrid: Gredos.
- Murnau, F. W. (Dirección). (1924). *El último* [DVD]. Valladolid: Divisa.
- Nieto, J. (2007). *Música para la imagen: la influencia secreta*. Madrid: Sociedad General de Autores y Editores.



- Nolan, C. (Dirección). (2010). *Origen* [DVD]. Madrid: Warner Bros Entertainment España S.L.
- Nolan, C., y Nolan, J. (2010). *Inception: The Shooting Script*. San Rafael, California; Enfield: Insight; Publishers Group UK.
- Oscars (s.f.): *Rules & Eligibility*. Recuperado el 1 de abril de 2013 de <http://www.oscars.org/awards/academyawards/rules/rule19.html>
- Oscars (s.f.): *Rules*. Recuperado el 1 de abril de 2013 de <http://www.oscars.org/awards/academyawards/rules/86/rule11.html>
- Pabst, G. W. (Dirección). (1926). *Geheimnisse einer seele* [DVD].
- Papalia, D. E., y Wendkos Olds, S. (1993). *Psicología*. Madrid: Mc-Graw Hill.
- Pastrone, G. (Dirección). (1914). *Cabiria* [DVD]. Barcelona: Tribanda.
- Peña Timón, V. (2006). "Acción narrativa". En F. García García, *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria* (págs. 69-82). Madrid: Laberinto.
- Pervin, L. A. (1999). *Personalidad: teoría e investigación*. México: El Manual Moderno.
- Petric, V. (1981). "Bergman and Dreams". *Film Comment*, XVII (2), págs. 57-59.
- Petric, V. (1990). "Tarkovsky's Dream Imagery". *Film Quarterly*, XLIII (2), págs. 28-34.
- Pinel, V. (2009). *Los géneros cinematográficos: géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*. Barcelona : Manontropo.
- Porter, E. S. (Dirección). (1903). *Life of an American Fireman* [DVD]. New York, NY: Kino on Video.
- Porter, E. S. (Dirección). (1906). *Dream of a Rarebit Fiend* [DVD]. London: BFI Video.

- Premiosgoya.academiadecine.com (s.f): *Bases*. Recuperado el 27 de mayo de 2015 de <http://premiosgoya.academiadecine.com/descargas/bases29goyas.pdf>
- Prósper Ribes, J. (2004). *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Quiroga Méndez, María del Pilar. (2003). *C.G. Jung: Vida, obra y psicoterapia*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Rajas Fernández, M. (2009). *La poética del plano-secuencia: análisis de la enunciación fílmica en continuidad*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Real Academia Española (s.f.). Diccionario de la lengua española. Recuperado de <http://www.rae.es/rae.html>
- Reisz, K., y Millar, G. (2007). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Plot Ediciones.
- Rey del Val, P. d. (2002). *Montaje: una profesión de cine*. Barcelona: Ariel.
- Richardson, M. (2006). *Surrealism and cinema*. Oxford: Berg.
- Richie, D. (1998). *The Films of Akira Kurosawa*. Berkeley: University of California Press.
- Rose, B. (Dirección). (1988). *Paperhouse* [DVD]. Working Title Films.
- Ruben, J. (Dirección) (1924). *La gran huida* [DVD]. Barcelona: Manga Films.
- Salt, B. (2009). *Film style and technology: History and analysis*. London: Starword.

- Samardzija, Z. (2004). "1+1=1: Impossible Translations in Andrey Tarkovsky's *Nostalghia*". *Literature/Film Quarterly*, XXXII (4), págs. 300-304.
- Sánchez Biosca, V. (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Valencia: Institut Valencià d'Arts Escèniques, Cinematografia i Música. Filmoteca de la Generalitat Valenciana.
- Sánchez Noriega, J. L. (2010). *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza.
- Sánchez, R. C. (2011). *Montaje cinematográfico: arte de movimiento*. Buenos Aires: La Crujía.
- Scorsese, M. (Dirección). (2010). *Shutter Island* [DVD]. Barcelona: Vértice Cine.
- Schmidt Noguera, M. (1997). *Análisis de la realización cinematográfica*. Madrid: Síntesis.
- Smith, G. A. (Dirección). (1900). *Let Me Dream Again* [DVD]. London: BFI Video.
- Sobreviela, Á. (2003). *Andrei Tarkovski: de la narración a la poesía*. Valladolid: Fancy Ediciones.
- Stam, R. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine: Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona; Buenos Aires: Paidós.
- Svensson, O. (2003). "On Tarkovsky's *The Sacrifice*". En L. Sider, *Soundscape: The school of sound lectures 1998-2001* (págs. 112-117). London: Wallflower Press.
- Tarkovski, A. (1991). *Esculpir en el tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Rialp.

- Tarkovski, A. (1999). *Collected screenplays*. London: Faber.
- Tarkovski, A. (Dirección). (1962) *La infancia de Iván* [DVD]. Barcelona: Trackmedia.
- Tarkovski, A. (Dirección). (1975). *El espejo* [DVD]. Barcelona: TrackMedia.
- Tarkovski, A. (Dirección). (1979). *Stalker* [DVD]. Barcelona: Track Media.
- Tarkovski, A. (Dirección). (1983). *Nostalgia* [DVD]. Artificial Eye.
- Tarkovski, A. (Dirección). (1986). *Sacrificio* [DVD]. Barcelona: Cameo.
- Tart, C. (1988). "From Spontaneous Event to Lucidity". En J. Gackenbach, y S. LaBerge, *Conscious Mind, Sleeping Brain: Perspectives on Lucid Dreaming* (págs. 67-134). New York: Plenum Press.
- Truffaut, F. (Dirección). (1973). *La noche americana* [DVD]. Barcelona: Regia Films.
- Truffaut, F. (Dirección). (1975). *Diario íntimo de Adela H* [DVD]. Madrid: MGM Home Entertainment.
- University College London (s.f.): Notable alumni. Recuperado el 7 de marzo de 2015 de <http://www.ucl.ac.uk/alumni/notable-alumni>
- Villafañe, J. (2009). *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid: Pirámide.
- Walters, J. (2008). *Alternative Worlds in Hollywood Cinema: Resonance Between Realms*. Bristol, UK; Chicago, IL: Intellect.
- Wenders, W. (1993). *Electronic Paintings: Aquarelle, Zeichnungen, Collagen*. Roma: Socrates.
- Wenders, W. (2005). *El acto de ver: textos y conversaciones*. Barcelona: Paidós.

- Wenders, W. (Dirección). (1991). *Bis ans Ende der Welt: Die Trilogie* [DVD]. Alemania: ArtHaus.
- Wikipedia.org (s.f.): *Dama de la Justicia*. Recuperado el 2 de mayo de 2015 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Dama\\_de\\_la\\_Justicia](https://es.wikipedia.org/wiki/Dama_de_la_Justicia)
- Wikipedia.org (s.f.): *Hipnos*. Recuperado el 2 de mayo de 2015 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Hipnos>
- Wikipedia.org (s.f.): John Henry Fuseli - The Nightmare. Recuperado el 2 de mayo de 2015 de [http://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Cauchemar\\_\(F%C3%BCssli\)#/media/File:John\\_Henry\\_Fuseli\\_-\\_The\\_Nightmare.JPG](http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Cauchemar_(F%C3%BCssli)#/media/File:John_Henry_Fuseli_-_The_Nightmare.JPG)
- Wikipedia.org (s.f.): *Minstrel Show*. Recuperado el 26 de junio de 2015 de [https://en.wikipedia.org/wiki/Minstrel\\_show](https://en.wikipedia.org/wiki/Minstrel_show)
- Wiktionary.org (s.f.): *Drama*. Recuperado el 15 de abril de 2015 de <http://es.wiktionary.org/wiki/drama>
- Zinnemann, F. (Dirección). (1955). *Oklahoma!* [DVD]. Madrid: Fox Home Entertainment.

## **8 ANEXOS**



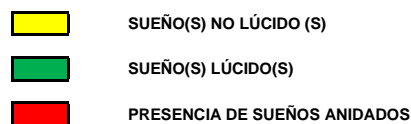
## **8.1 ANEXO A: FIGURAS**

En los 17 cronogramas siguientes se muestran los elementos/parámetros que hemos considerado importantes, la presencia de dicho elemento marcará la celda correspondiente con color, y la celda sin color indicará que la característica está ausente. Eso nos permitirá saber en qué años y películas de la muestra se concentran los elementos pertinentes de la historia y el discurso a la hora de representar los ensueños. En el gráfico, las películas están ordenadas de menos a más reciente de izquierda a derecha en el eje X, y las características de estudio en el eje Y. Se han agrupado las características en el análisis cuantitativo relacionadas entre sí, como por ejemplo dos características contrapuestas o pertenecientes al mismo ámbito de la narración (personaje, orden, etc...).



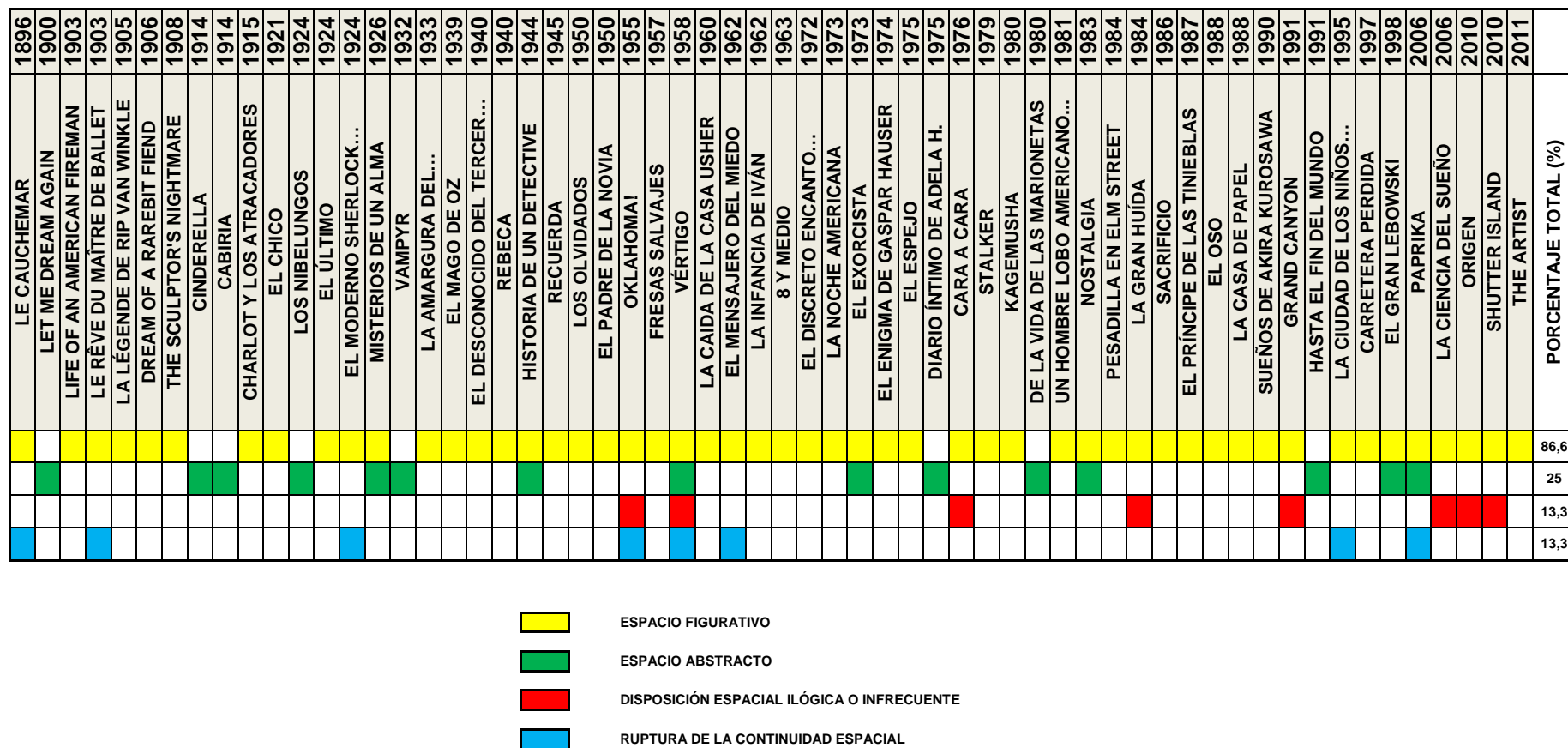


### 8.1.1 FIGURA A1: Cronograma – Tipos de ensueño – sueños anidados

[illegible]

**Figura A1: Tipo de ensueño y sueños anidados. Elaboración propia.**

**Figura A2: Cronograma - Características del espacio onírico de la historia (iconicidad, disposición espacial ilógica o infrecuente y ruptura de la continuidad espacial). Elaboración propia**



**8.1.3 FIGURA A3: Cronograma - Características del tiempo onírico de la historia del relato fílmico (Parte I – grado de definición del tiempo cosmológico)**

	LE CAUCHEMAR	1896
	LET ME DREAM AGAIN	1900
	LIFE OF AN AMERICAN FIREMAN	1903
	LE RÉVE DU MAÎTRE DE BALLET	1903
	LA LÉGENDE DE RIP VAN WINKLE	1905
	DREAM OF A RAREBIT FIEND	1906
	THE SCULPTOR'S NIGHTMARE	1908
	CINDERELLA	1914
	CABIRIA	1914
	CHARLOT Y LOS ATRACADORES	1915
	EL CHICO	1921
	LOS NIBELUNGOS	1924
	EL ÚLTIMO	1924
	EL MODERNO SHERLOCK...	1924
	MISTERIOS DE UN ALMA	1926
	VAMPIR	1932
	LA AMARGURA DEL...	1933
	EL MAGO DE OZ	1939
	EL DESCONOCIDO DEL TERCER...	1940
	REBECA	1940
	HISTORIA DE UN DETECTIVE	1944
	RECUERDA	1945
	LOS OLVIDADOS	1950
	EL PADRE DE LA NOVIA	1950
	OKLAHOMA!	1955
	FRESAS SALVAJES	1957
	VÉRTIGO	1958
	LA CAIDA DE LA CASA USHER	1960
	EL MENSAJERO DEL MIEDO	1962
	LA INFANCIA DE IVÁN	1962
	8 Y MEDIO	1963
	EL DISCRETO ENCANTO...	1972
	LA NOCHE AMERICANA	1973
	EL EXORCISTA	1973
	EL ENIGMA DE GASPAR HAUSER	1974
	EL ESPEJO	1975
	DIARIO ÍNTIMO DE ADELA H.	1975
	CARA A CARA	1976
	STALKER	1979
	KAGEMUSHA	1980
	DE LA VIDA DE LAS MARIONETAS	1980
	UN HOMBRE LOBO AMERICANO...	1981
	NOSTALGIA	1983
	PESADILLA EN ELM STREET	1984
	LA GRAN HUIDA	1984
	SACRIFICIO	1986
	EL PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS	1987
	EL OSO	1988
	LA CASA DE PAPEL	1988
	SUEÑOS DE AKIRA KUROSAWA	1990
	GRAND CANYON	1991
	HASTA EL FIN DEL MUNDO	1991
	LA CIUDAD DE LOS NIÑOS...	1995
	CARRETERA PERDIDA	1997
	EL GRAN LEBOWSKI	1998
	PAPRIKA	2006
	LA CIENCIA DEL SUEÑO	2006
	ORIGEN	2010
	SHUTTER ISLAND	2010
	THE ARTIST	2011
	PORCENTAJE TOTAL (%)	
		60
		51,6
		8,3

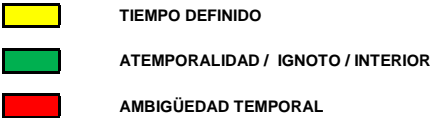


Figura A3: Características del tiempo onírico de la historia del relato fílmico (parte I – grado de definición del tiempo cosmológico).

Elaboración propia

8.1.4 FIGURA A4: Cronograma - Características del tiempo onírico de la historia del relato fílmico (Parte II – tipo específico de tiempo cosmológico y ruptura temporal)

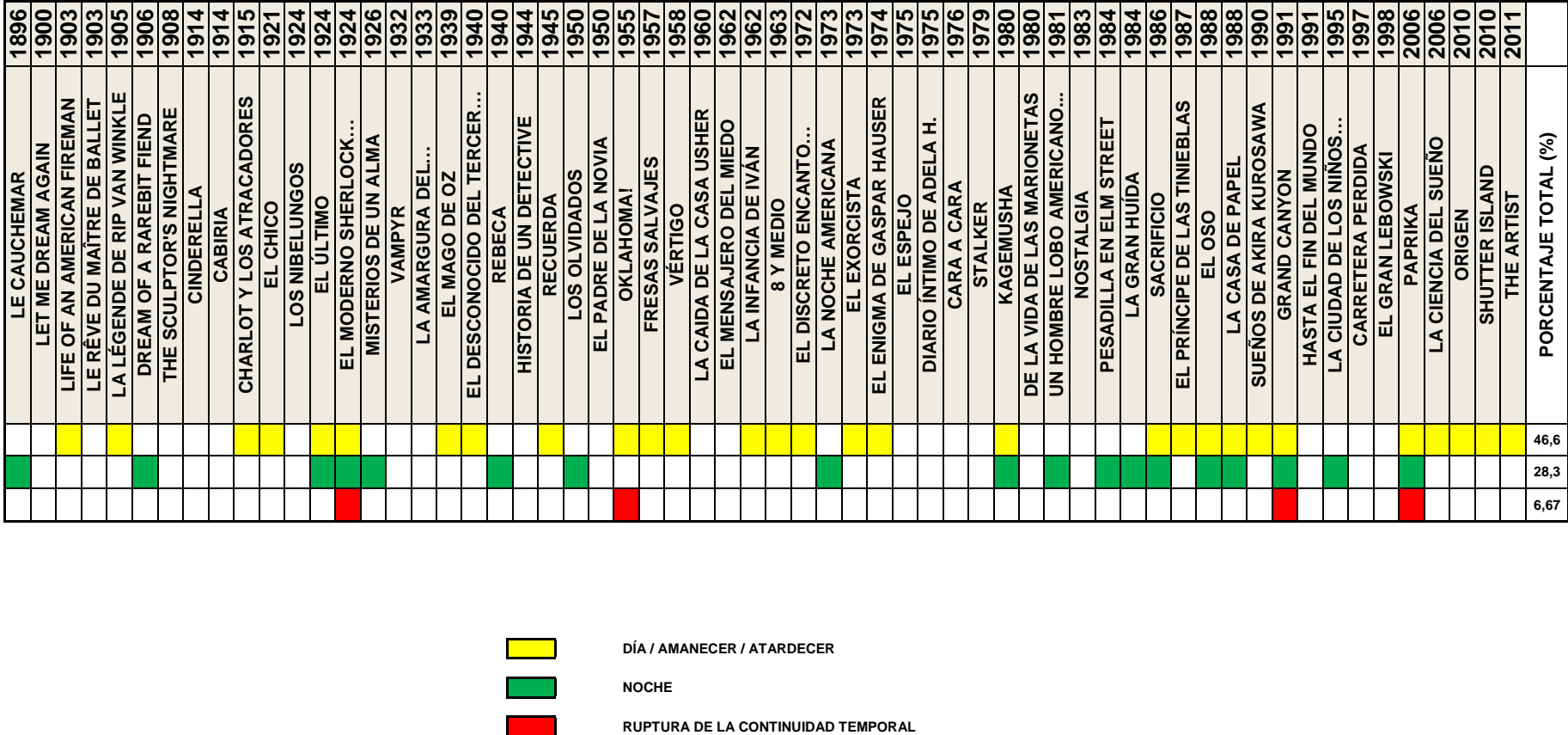
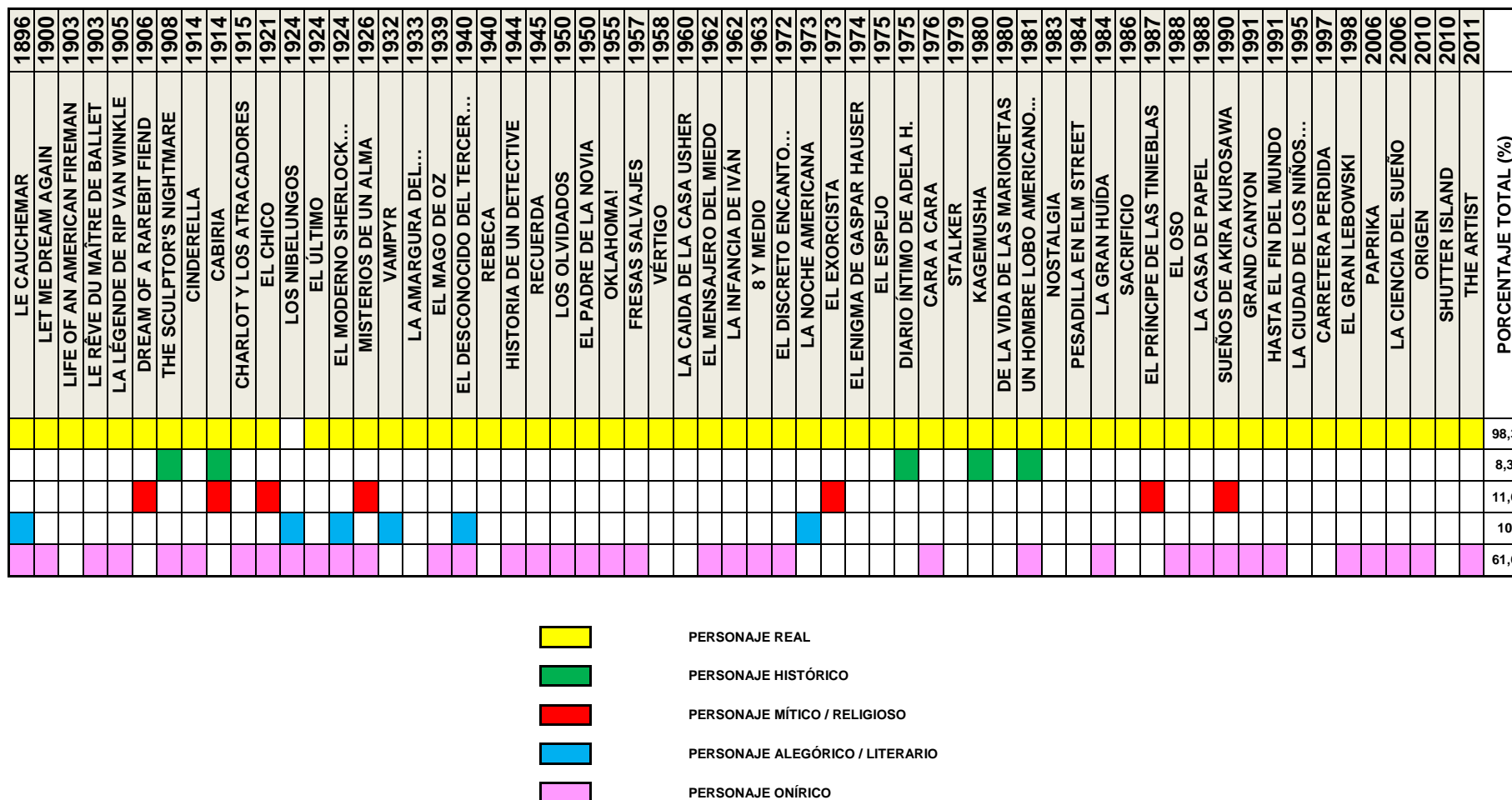


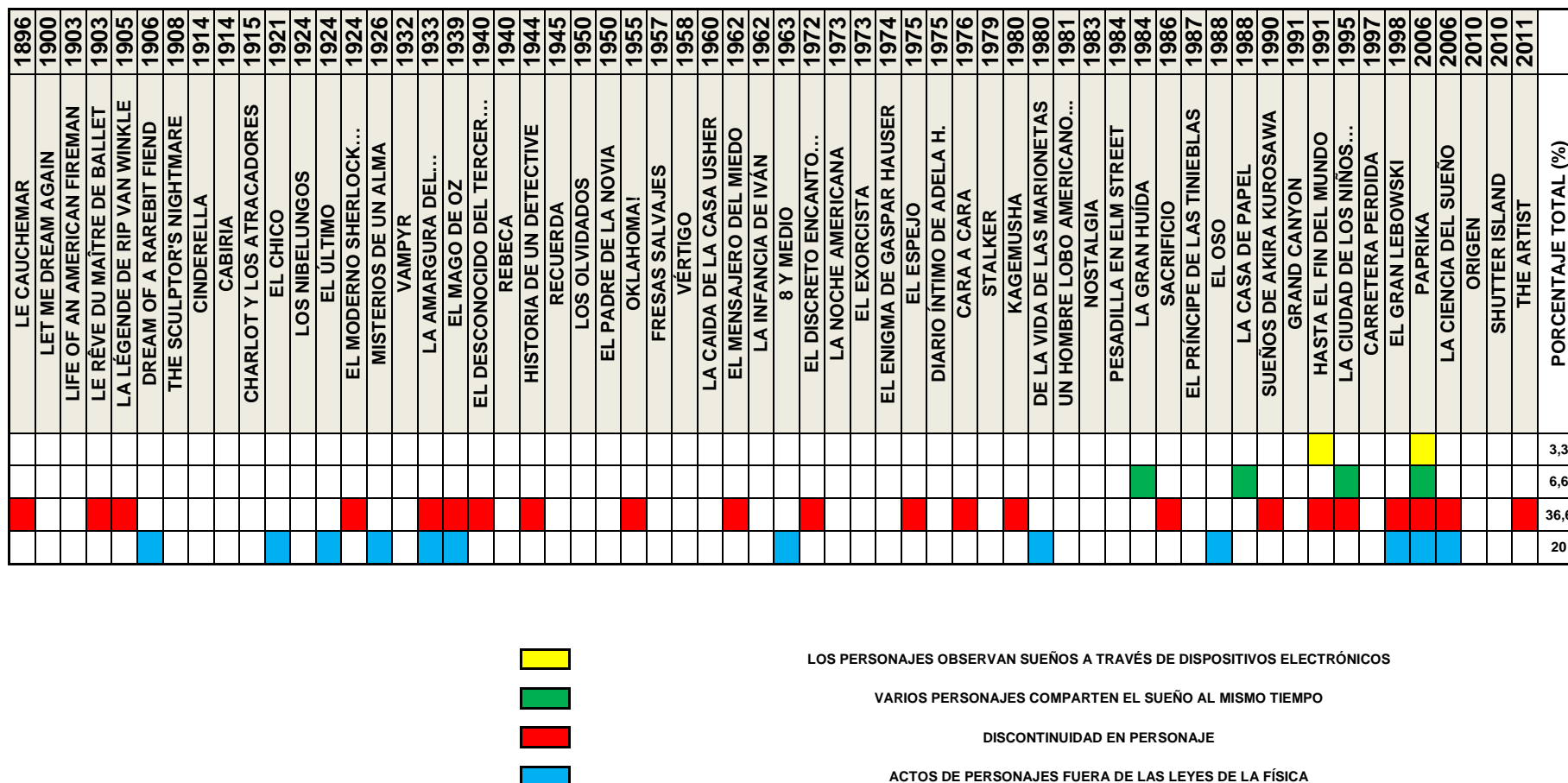
Figura A4: Cronograma - Características del tiempo onírico de la historia del relato fílmico (parte II – tipo de tiempo cosmológico y ruptura temporal). Elaboración propia.

**8.1.5 FIGURA A5: Cronograma - Características de los personajes oníricos de la historia del relato fílmico (Parte I – existencia dentro del universo diegético)**



**Figura A5: Cronograma - Características de los personajes oníricos de la historia del relato fílmico (parte I – existencia dentro del universo diegético). Elaboración propia.**

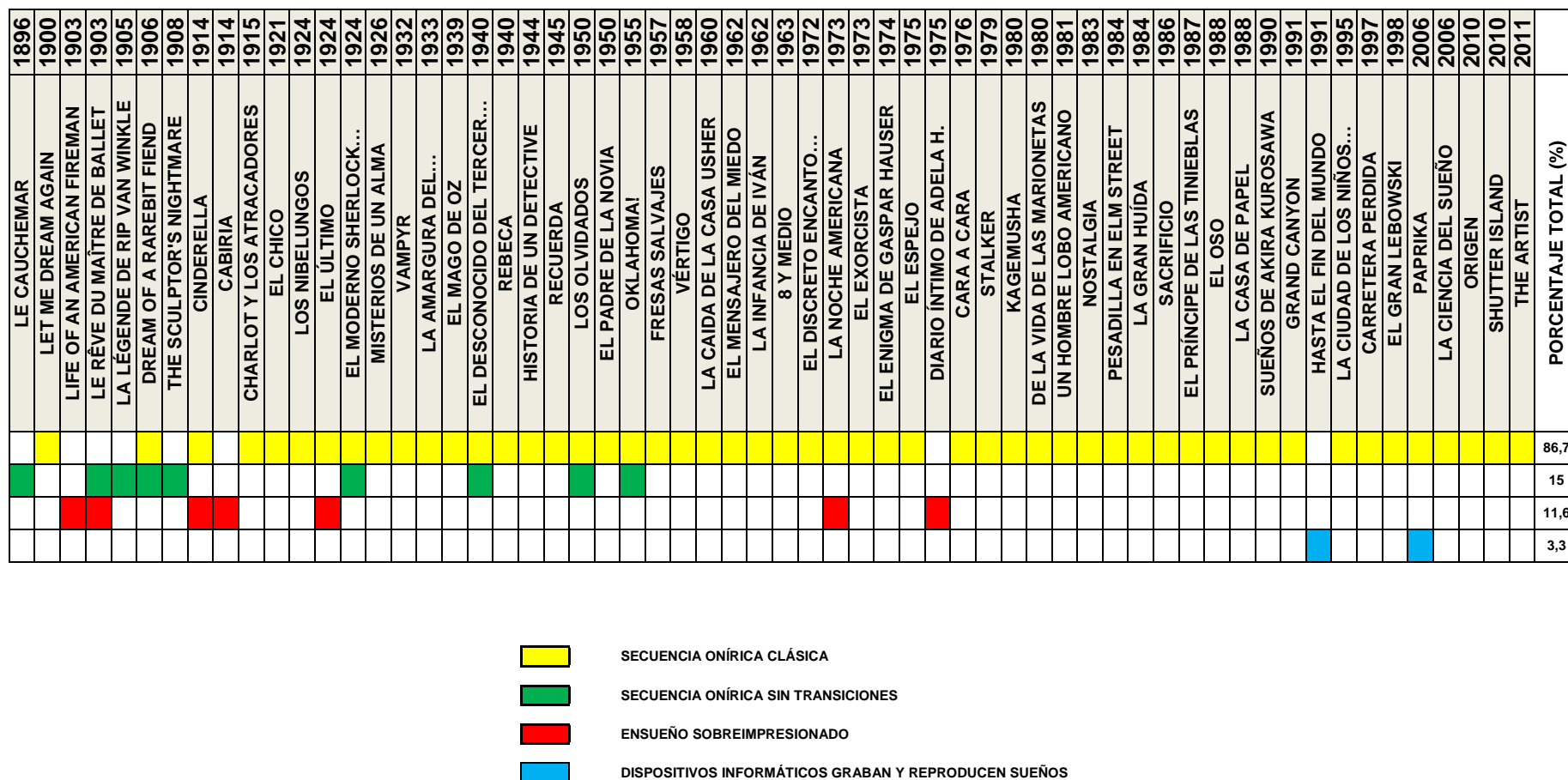
**8.1.6 FIGURA A6: Cronograma - Características de los personajes oníricos de la historia del relato fílmico (Parte II – otras características)**



**Figura A6: Cronograma - Características de los personajes oníricos de la historia del relato fílmico (parte II – otras características).**

**Elaboración propia.**

### 8.1.7 FIGURA A7: Cronograma – Tipo de representación del ensueño según el modo de inserción



**Figura A7: Cronograma - Tipo de representación del ensueño según el modo de inserción. Elaboración propia.**



8.1.8 FIGURA A8: Cronograma – Sueño mostrado – mostrado y contado

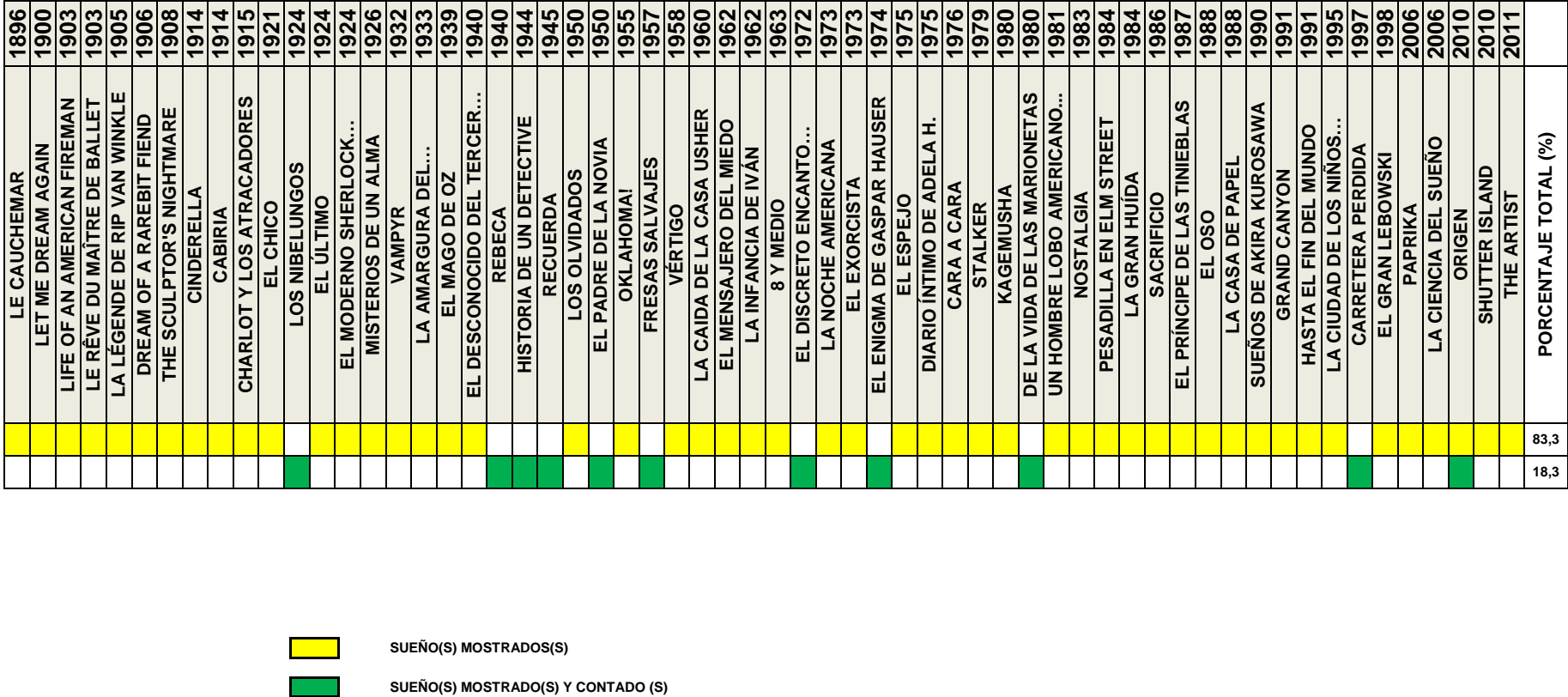


Figura A8: Cronograma – Sueño mostrado – mostrado y contado. Elaboración propia.

8.1.9 FIGURA A9: Cronograma - Características del tiempo del discurso del relato fílmico: Orden (del sueño respecto al conjunto del filme)

	LE CAUCHEMAR	1896
	LET ME DREAM AGAIN	1900
	LIFE OF AN AMERICAN FIREMAN	1903
	LE RÉVE DU MAÎTRE DE BALLET	1903
	LA LÉGENDE DE RIP VAN WINKLE	1905
	DREAM OF A RAREBIT FIEND	1906
	THE SCULPTOR'S NIGHTMARE	1908
	CINDERELLA	1914
	CABIRIA	1914
	CHARLOT Y LOS ATRACADORES	1915
	EL CHICO	1921
	LOS NIBELUNGOS	1924
	EL ÚLTIMO	1924
	EL MODERNO SHERLOCK...	1924
	MISTERIOS DE UN ALMA	1926
	VAMPYR	1932
	LA AMARGURA DEL...	1933
	EL MAGO DE OZ	1939
	EL DESCONOCIDO DEL TERCER...	1940
	REBECA	1940
	HISTORIA DE UN DETECTIVE	1944
	RECUERDA	1945
	LOS OLVIDADOS	1950
	EL PADRE DE LA NOVIA	1950
	OKLAHOMA!	1955
	FRESAS SALVAJES	1957
	VÉRTIGO	1958
	LA CAIDA DE LA CASA USHER	1960
	EL MENSAJERO DEL MIEDO	1962
	LA INFANCIA DE IVÁN	1962
	8 Y MEDIO	1963
	EL DISCRETO ENCANTO...	1972
	LA NOCHE AMERICANA	1973
	EL EXORCISTA	1973
	EL ENIGMA DE GASPAR HAUSER	1974
	EL ESPEJO	1975
	DIARIO ÍNTIMO DE ADELA H.	1975
	CARA A CARA	1976
	STALKER	1979
	KAGEMUSHA	1980
	DE LA VIDA DE LAS MARIONETAS	1980
	UN HOMBRE LOBO AMERICANO	1981
	NOSTALGIA	1983
	PESADILLA EN ELM STREET	1984
	LA GRAN HUIDA	1984
	SACRIFICIO	1986
	EL PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS	1987
	EL OSO	1988
	LA CASA DE PAPEL	1988
	SUEÑOS DE AKIRA KUROSAWA	1990
	GRAND CANYON	1991
	HASTA EL FIN DEL MUNDO	1991
	LA CIUDAD DE LOS NIÑOS...	1995
	CARRETERA PERDIDA	1997
	EL GRAN LEBOWSKI	1998
	PAPRIKA	2006
	LA CIENCIA DEL SUEÑO	2006
	ORIGEN	2010
	SHUTTER ISLAND	2010
	THE ARTIST	2011
	PORCENTAJE TOTAL (%)	
		80
		21,7
		0

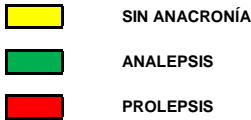
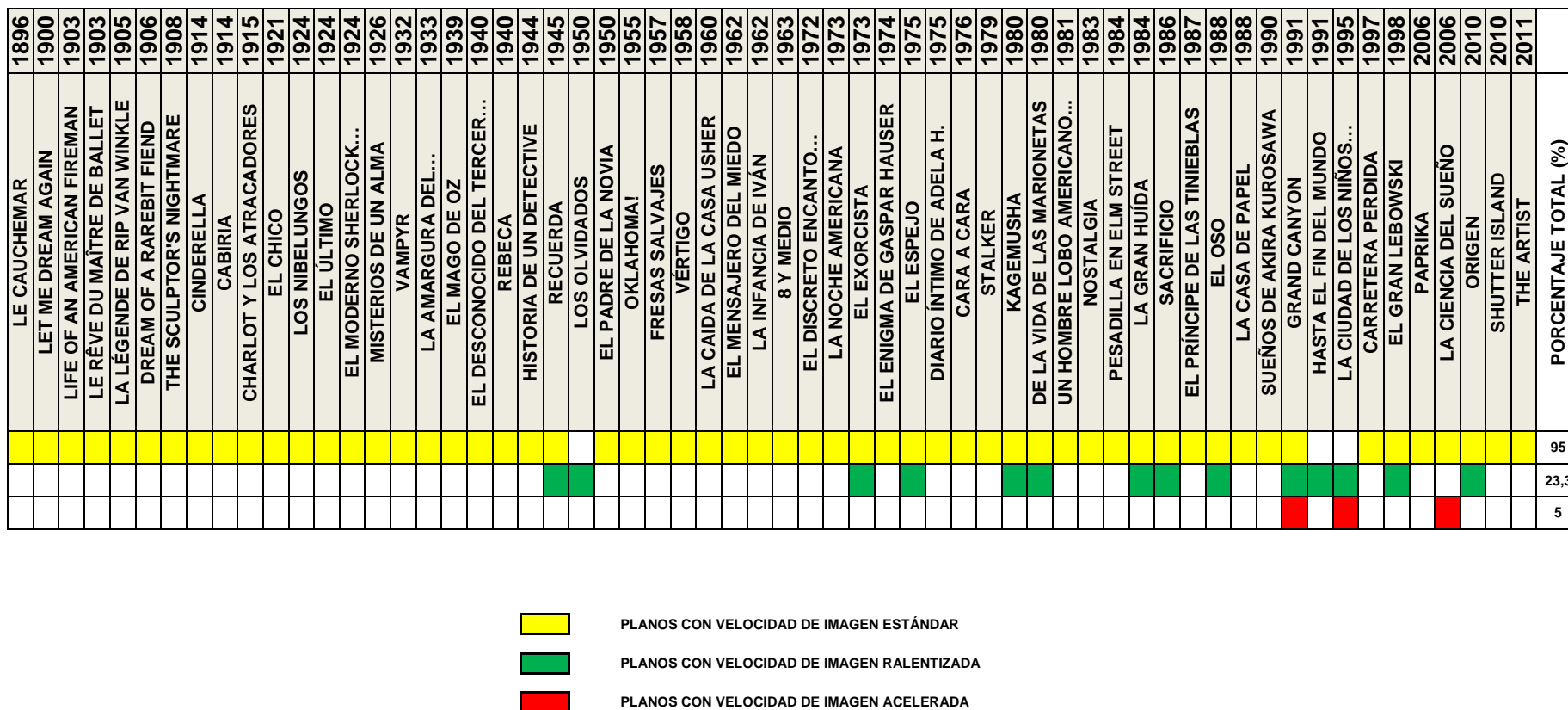


Figura A9: Cronograma - Características del tiempo del discurso del relato fílmico: Orden (del sueño respecto al conjunto del filme).

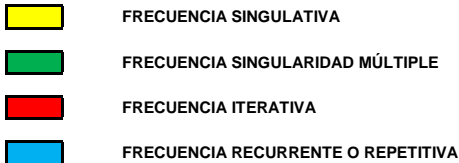
Elaboración propia.

**8.1.10 FIGURA A10: Cronograma - Características del tiempo del discurso del relato fílmico: Duración (velocidad planos de los sueños por medios mecánicos)**

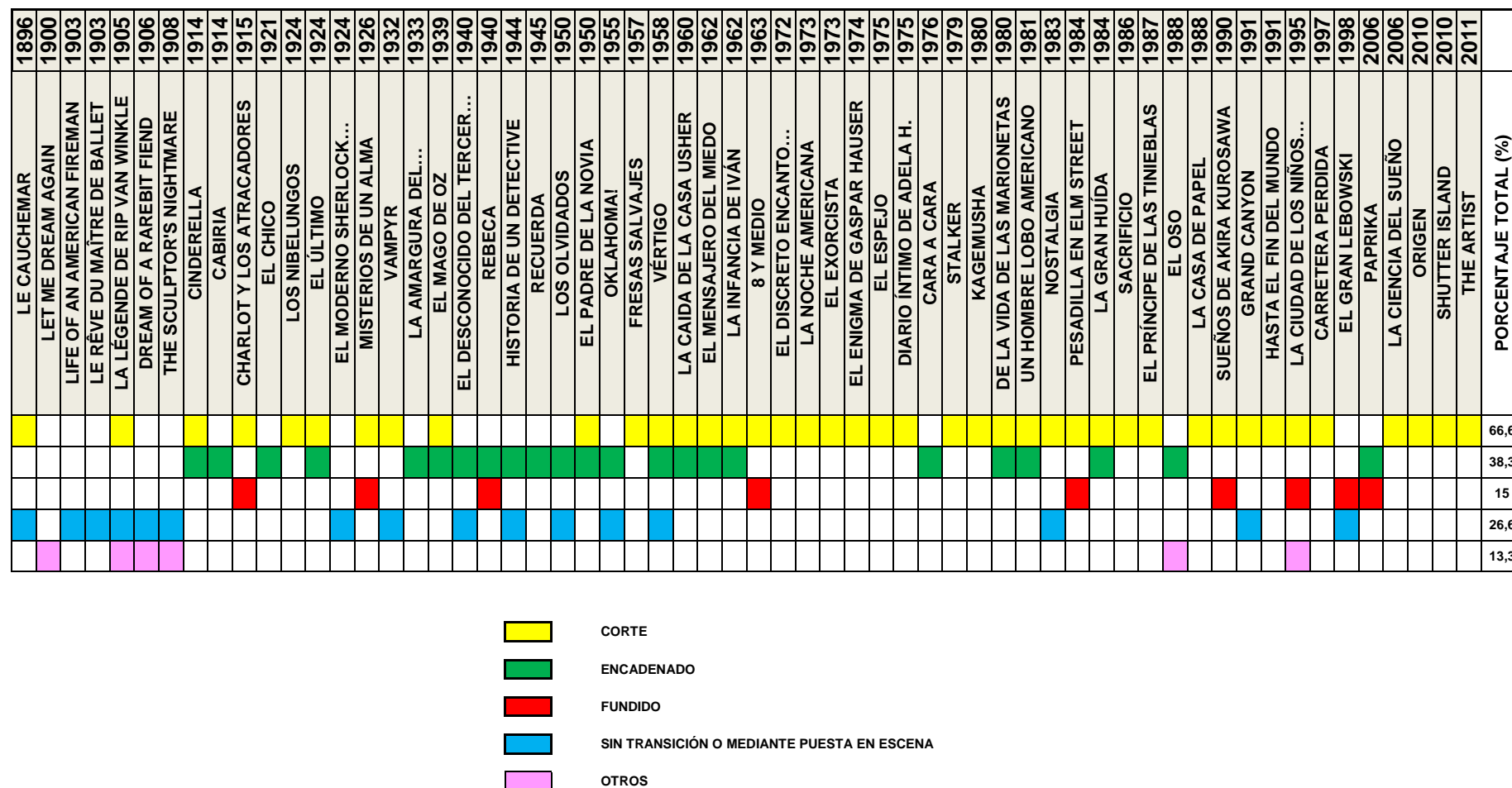


**Figura A10: Cronograma - Características del tiempo del discurso del relato fílmico: Duración (velocidad planos de los sueños por medios mecánicos). Elaboración propia.**

**Figura A11: Cronograma - Características del tiempo del discurso del relato – Frecuencia. Elaboración propia.**



### 8.1.12 FIGURA A12: Cronograma - Características del montaje extraonírico – Transiciones de imagen



**Figura A12: Cronograma - Características del montaje extraonírico – Transiciones de imagen. Elaboración propia.**

8.1.13 FIGURA A13: Cronograma - Características del colorido de la imagen (Parte I – Diferencia colorido entre sueño y vigilia)




	LE CAUCHEMAR	1896
	LET ME DREAM AGAIN	1900
	LIFE OF AN AMERICAN FIREMAN	1903
	LE RÊVE DU MAÎTRE DE BALLET	1903
	LA LÉGENDE DE RIP VAN WINKLE	1905
	DREAM OF A RAREBIT FIEND	1906
	THE SCULPTOR'S NIGHTMARE	1908
	CINDERELLA	1914
	CABIRIA	1914
	CHARLOT Y LOS ATRACADORES	1915
	EL CHICO	1921
	LOS NIBELUNGOS	1924
	EL ÚLTIMO	1924
	EL MODERNO SHERLOCK...	1924
	MISTERIOS DE UN ALMA	1926
	VAMPYR	1932
	LA AMARGURA DEL...	1933
	EL MAGO DE OZ	1939
	EL DESCONOCIDO DEL TERCER...	1940
	REBECA	1940
	HISTORIA DE UN DETECTIVE	1944
	RECUERDA	1945
	LOS OLVIDADOS	1950
	EL PADRE DE LA NOVIA	1950
	OKLAHOMA!	1955
	FRESAS SALVAJES	1957
	VÉRTIGO	1958
	LA CAIDA DE LA CASA USHER	1960
	EL MENSAJERO DEL MIEDO	1962
	LA INFANCIA DE IVÁN	1962
	8 Y MEDIO	1963
	EL DISCRETO ENCANTO...	1972
	LA NOCHE AMERICANA	1973
	EL EXORCISTA	1973
	EL ENIGMA DE GASPAR HAUSER	1974
	EL ESPEJO	1975
	DIARIO ÍNTIMO DE ADELA H.	1975
	CARA A CARA	1976
	STALKER	1979
	KAGEMUSHA	1980
	DE LA VIDA DE LAS MARIONETAS	1980
	UN HOMBRE LOBO AMERICANO...	1981
	NOSTALGIA	1983
	PESADILLA EN ELM STREET	1984
	LA GRAN HUIDA	1984
	SACRIFICIO	1986
	EL PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS	1987
	EL OSO	1988
	LA CASA DE PAPEL	1988
	SUEÑOS DE AKIRA KUROSAWA	1990
	GRAND CANYON	1991
	HASTA EL FIN DEL MUNDO	1991
	LA CIUDAD DE LOS NIÑOS...	1995
	CARRETERA PERDIDA	1997
	EL GRAN LEBOWSKI	1998
	PAPRIKA	2006
	LA CIENCIA DEL SUEÑO	2006
	ORIGEN	2010
	SHUTTER ISLAND	2010
	THE ARTIST	2011
13,3	PORCENTAJE TOTAL (%)	



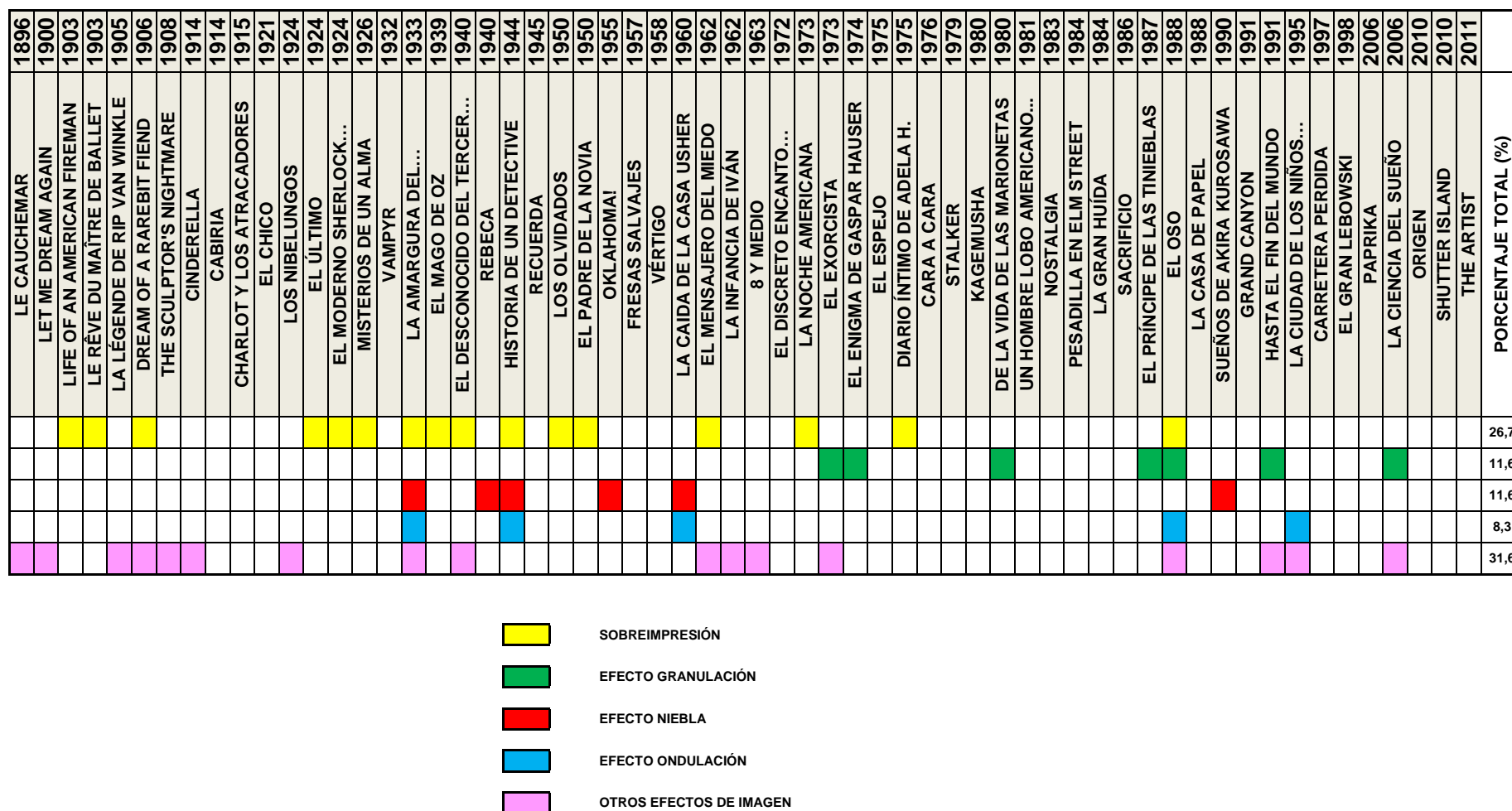
EL COLORIDO DEL SUEÑO REPRESENTADO DIFIERE DEL COLORIDO DE LA VIGILIA

Figura A13: Cronograma - Características del colorido de la imagen (Parte I – Diferencia colorido entre sueño y vigilia).  
Elaboración propia.

**Figura A14: Características del colorido de los Fragmentos de Contenido Onírico (Parte II – colorido en el ensueño). Elaboración propia.**

	COLOR
	BLANCO Y NEGRO
	MONOCROMO / TINTADO / COLOREADO

#### 8.1.15 FIGURA A15: Cronograma - Efectos (Parte I – Efectos de imagen)



**Figura A15: Cronograma - Efectos (Parte I – Efectos de imagen). Elaboración propia.**



8.1.16 FIGURA A16: Cronograma - Efectos (Parte II – Efectos de sonido)

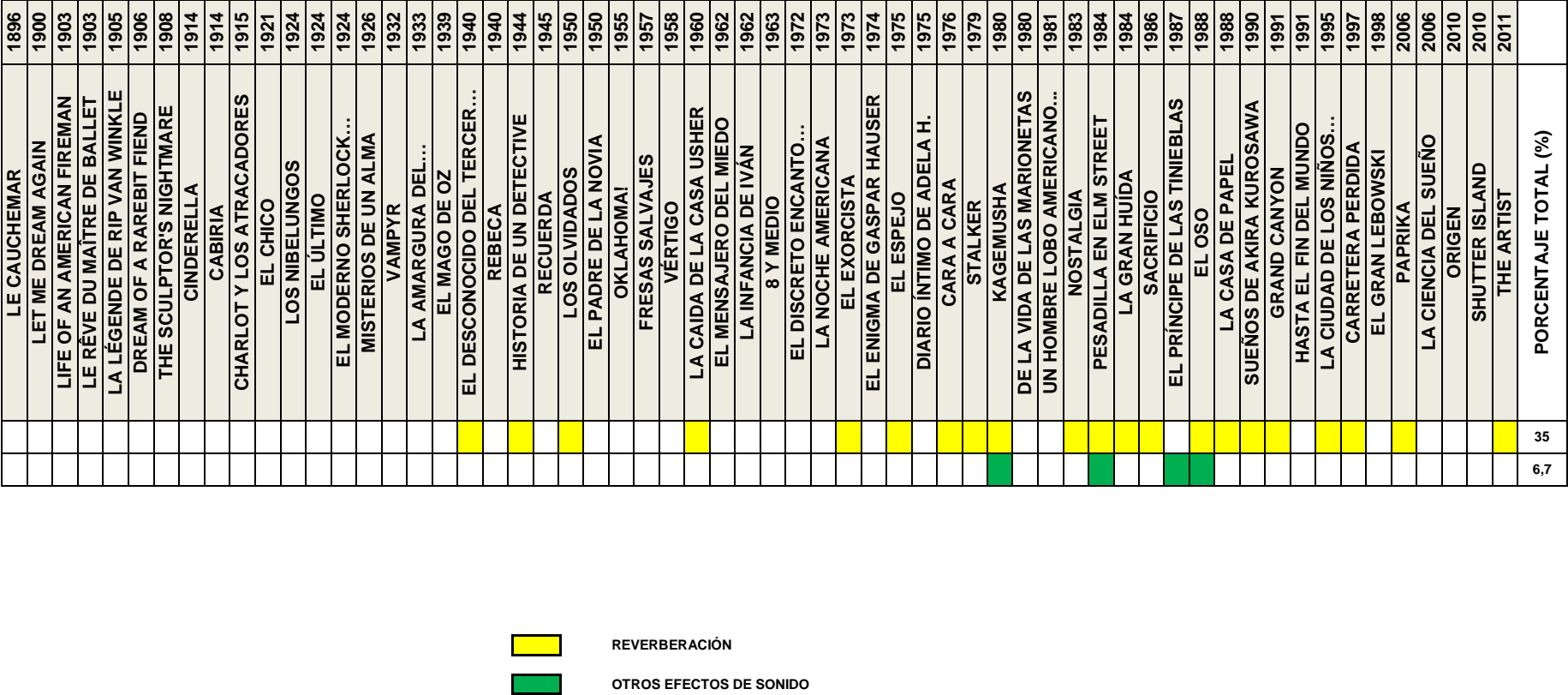


Figura A16: Cronograma - Efectos (Parte II – Efectos de sonido). Elaboración propia.

## 8.2 ANEXO B: FOTOGRAMAS DE LOS FRAGMENTOS DE CONTENIDO ONÍRICO ANALIZADOS

### 8.2.1 SERIE DE FOTOGRAMAS 1 - Le cauchemar (Le cauchemar, 1896)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12

## 8.2.2 SERIE DE FOTOGRAMAS 2 - Let Me Dream Again (*Let Me Dream Again*, 1900)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

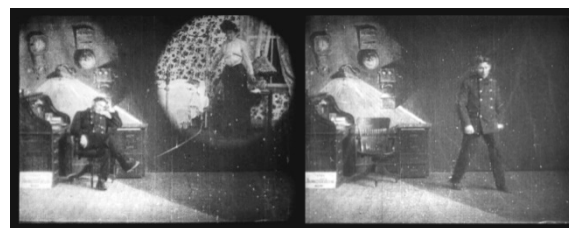
### 8.2.3 SERIE DE FOTOGRAMAS 3 - Life of an American Fireman (*Life of an American Fireman*, 1903)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

#### 8.2.4 SERIE DE FOTOGRAMAS 4 - Le rêve du maître de ballet (Le rêve du maître de ballet, 1903)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



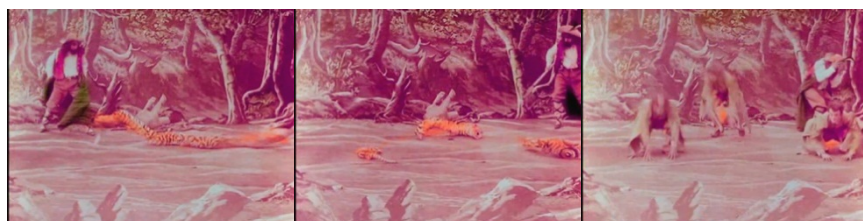
### 8.2.5 SERIE DE FOTOGRAMAS 5 - La légende de Rip Van Winkle (La légende de Rip Van Winkle, 1905)



FOTOGAMA 1

FOTOGAMA 2

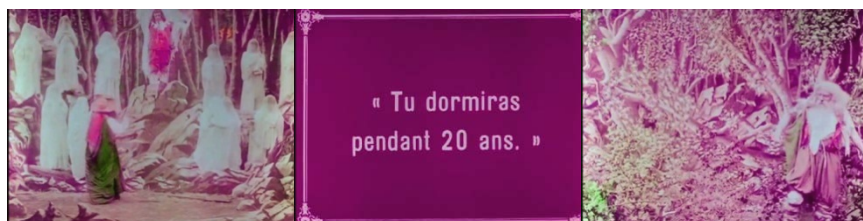
FOTOGAMA 3



FOTOGAMA 4

FOTOGAMA 5

FOTOGAMA 6



FOTOGAMA 7

FOTOGAMA 8

FOTOGAMA 9

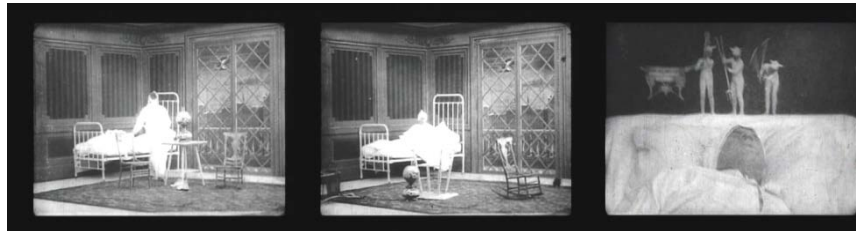


FOTOGAMA 10

FOTOGAMA 11

FOTOGAMA 12

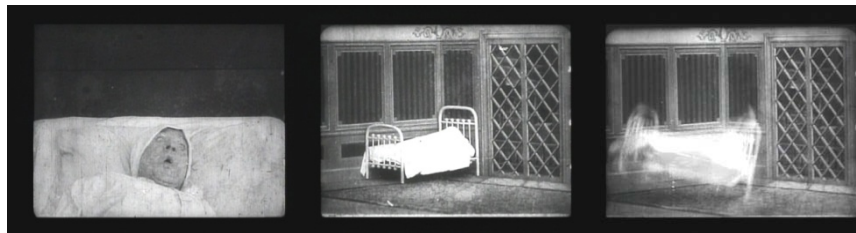
**8.2.6 SERIE DE FOTOGRAMAS 6 - Dream of a Rarebit Fiend (*Dream of a Rarebit Fiend*, 1906)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

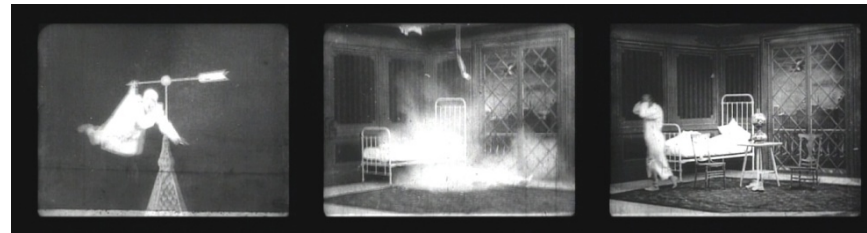
FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12

### 8.2.7 SERIE DE FOTOGRAMAS 7 - The Sculptor's Nightmare (*The Sculptor's Nightmare*, 1908)



FOTOGAMA 1

FOTOGAMA 2

FOTOGAMA 3



FOTOGAMA 4

FOTOGAMA 5

FOTOGAMA 6



FOTOGAMA 7

FOTOGAMA 8

FOTOGAMA 9



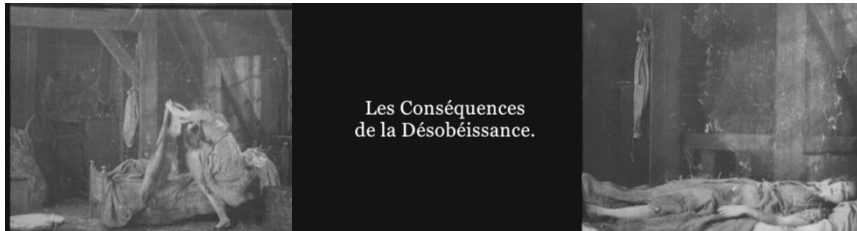
FOTOGAMA 10

FOTOGAMA 11

FOTOGAMA 12



**8.2.8 SERIE DE FOTOGRAMAS 8 - Cinderella**  
**(Cinderella, 1914)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12

### 8.2.9 SERIE DE FOTOGRAMAS 9 - Cabiria (Cabiria, Visione Storica del Terzo Secolo A.C., 1914)



FOTOGAMA 1

FOTOGAMA 2

FOTOGAMA 3



FOTOGAMA 4

FOTOGAMA 5

FOTOGAMA 6



FOTOGAMA 7

### 8.2.10 SERIE DE FOTOGRAMAS 10 - Charlot y los atracadores (The Bank, 1915)



FOTOGAMA 1

FOTOGAMA 2

FOTOGAMA 3



FOTOGAMA 4

FOTOGAMA 5

FOTOGAMA 6



FOTOGAMA 7

FOTOGAMA 8

FOTOGAMA 9



FOTOGRAMA 10

**8.2.11 SERIE DE FOTOGRAMAS 11 - El Chico (*The Kid*, 1921)**



FOTOGRAMA 1



FOTOGRAMA 2



FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4



FOTOGRAMA 5



FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7



FOTOGRAMA 8



FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 19

FOTOGRAMA 20

FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 22

FOTOGRAMA 23

FOTOGRAMA 24

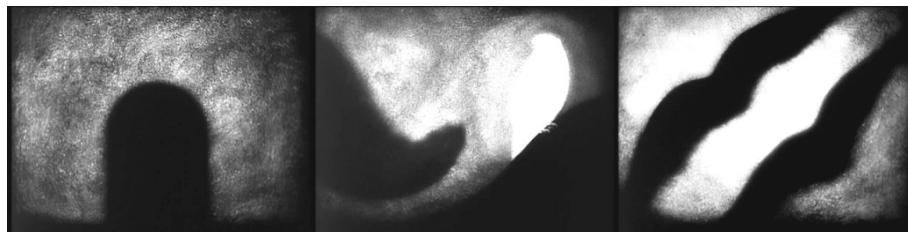
**8.2.12 SERIE DE FOTOGRAMAS 12 - Los Nibelungos - 1ª parte: La muerte de Sigfrido (*Die Nibelungen: Siegfried*, 1924)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



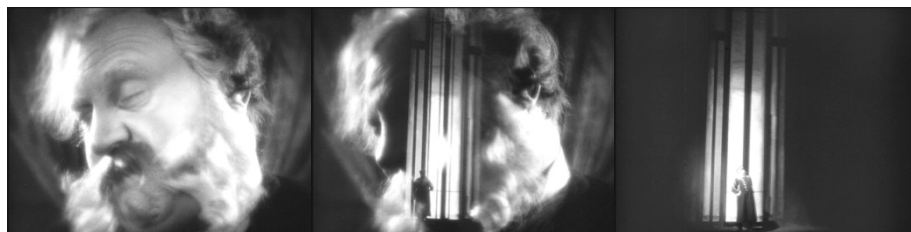
FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



### 8.2.13 SERIE DE FOTOGRAMAS 13 - El último (*Der letzte Mann*, 1924)



FOTOGAMA 1

FOTOGAMA 2

FOTOGAMA 3



FOTOGAMA 4

FOTOGAMA 5

FOTOGAMA 6



FOTOGAMA 7

FOTOGAMA 8

FOTOGAMA 9



FOTOGAMA 10

FOTOGAMA 11

### 8.2.14 SERIE DE FOTOGRAMAS 14 - El moderno Sherlock Holmes (*Sherlock Jr.*, 1924)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 19

FOTOGRAMA 20

FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 22

FOTOGRAMA 23

### 8.2.15 SERIE DE FOTOGRAMAS 15 - Misterios de un alma (*Geheimnisse einer Seele*, 1926)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9





FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

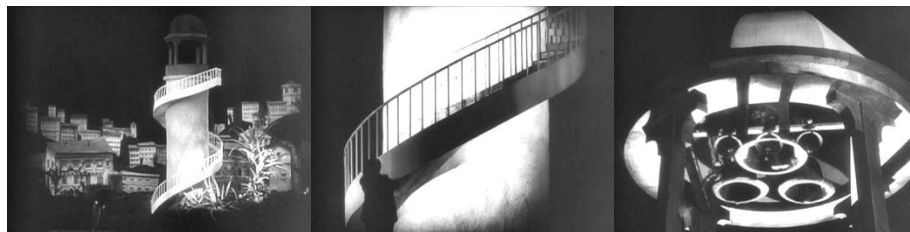
FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 19

FOTOGRAMA 20

FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 22

FOTOGRAMA 23

FOTOGRAMA 24



FOTOGRAMA 25

FOTOGRAMA 26

FOTOGRAMA 27



FOTOGRAMA 28

FOTOGRAMA 29

FOTOGRAMA 30



FOTOGRAMA 31

FOTOGRAMA 32

FOTOGRAMA 33



FOTOGRAMA 34

FOTOGRAMA 35

FOTOGRAMA 36

## 8.2.16 SERIE DE FOTOGRAMAS 16 - Vampyr (*Vampyr*, 1932)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

**8.2.17 SERIE DE FOTOGRAMAS 17 - La amargura del General Yen (*The Bitter Tea of General Yen*, 1933)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18

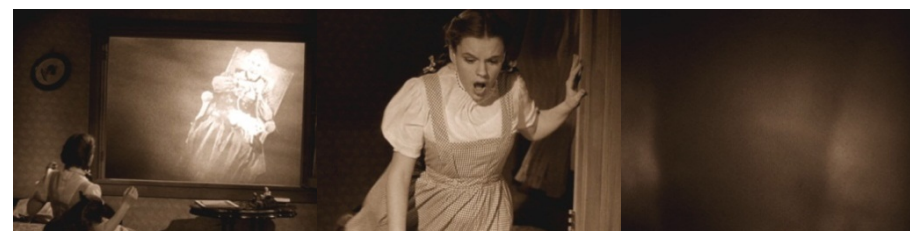
## 8.2.18 SERIE DE FOTOGRAMAS 18 - El mago de Oz (*The Wizard of Oz*, 1939)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6

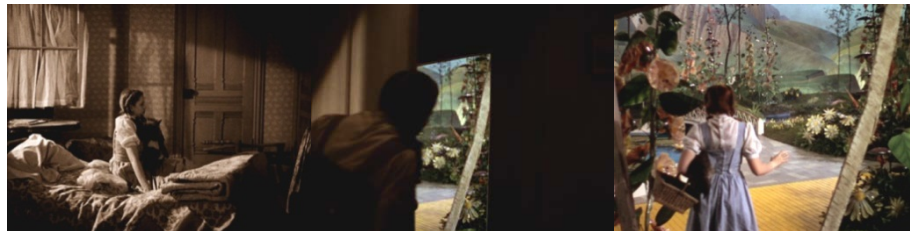


FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9





FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15

### 8.2.19 SERIE DE FOTOGRAMAS 19 - El desconocido del tercer piso (*Stranger on the Third Floor*, 1940)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

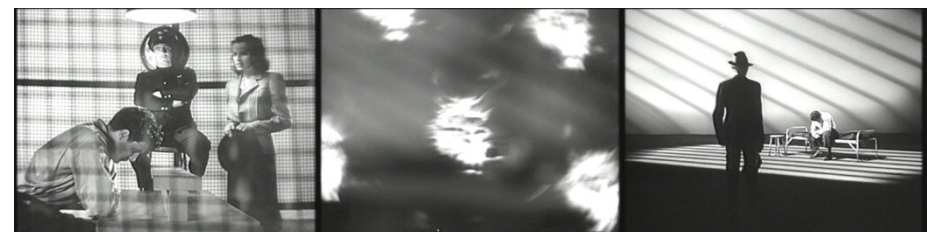
FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

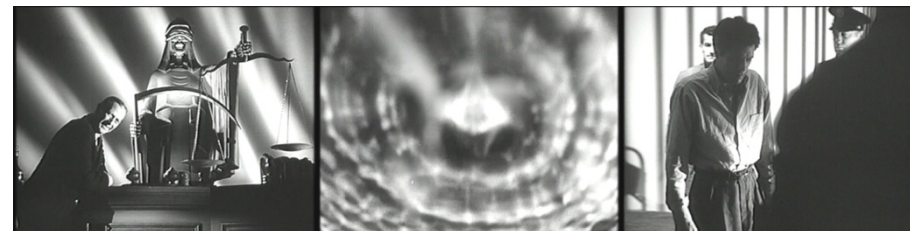
FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 19

FOTOGRAMA 20

FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 22

FOTOGRAMA 23

FOTOGRAMA 24



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 25



**8.2.20 SERIE DE FOTOGRAMAS 20 - Rebeca (*Rebecca*, 1940)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9

**8.2.21 SERIE DE FOTOGRAMAS 21 – Historia de un detective (*Murder, My Sweet*, 1944)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12

## 8.2.22 SERIE DE FOTOGRAMAS 22 - Recuerda (*Spellbound*, 1945)



FOTOGRAMA 1



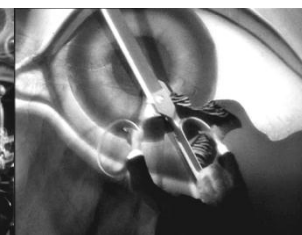
FOTOGRAMA 2



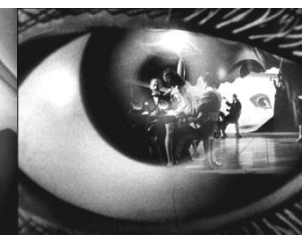
FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4



FOTOGRAMA 5



FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7



FOTOGRAMA 8



FOTOGRAMA 9





FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12

### 8.2.23 SERIE DE FOTOGRAMAS 23 - Los Olvidados (*Los Olvidados*, 1950)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12

## 8.2.24 SERIE DE FOTOGRAMAS 24 - El Padre de la novia (*Father of the Bride*, 1950)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9

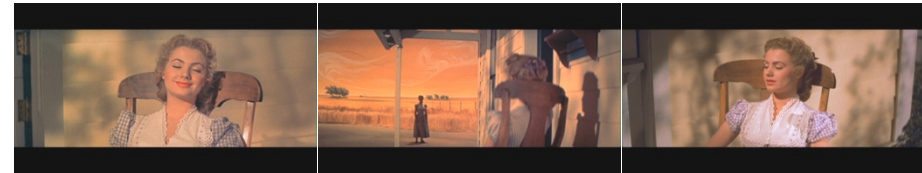


FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12

## 8.2.25 SERIE DE FOTOGRAMAS 25 – OKLAHOMA! ("Oklahoma!", 1955)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

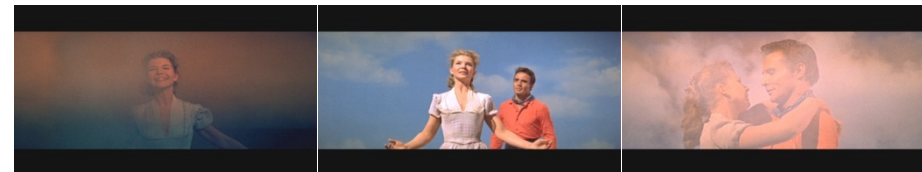
FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

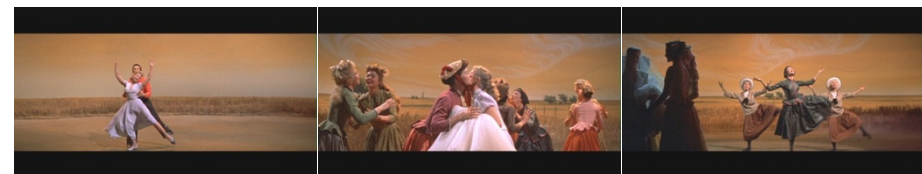
FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9

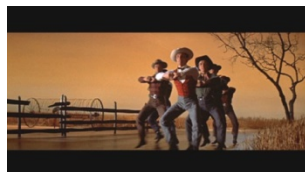


FOTOGRAMA 10

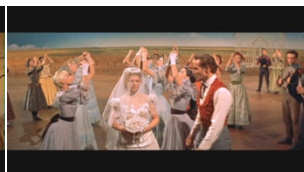
FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12

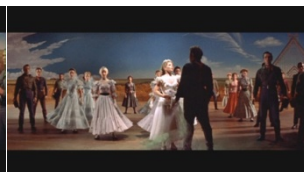




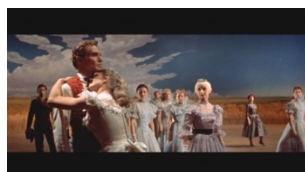
FOTOGRAMA 13



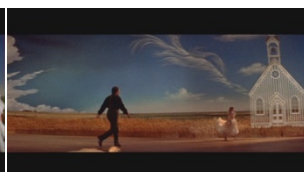
FOTOGRAMA 14



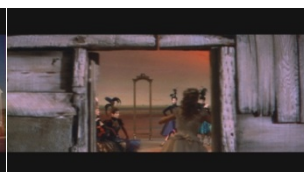
FOTOGRAMA 15



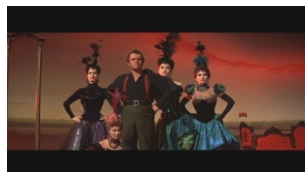
FOTOGRAMA 16



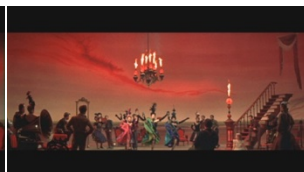
FOTOGRAMA 17



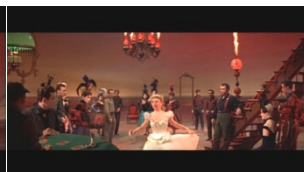
FOTOGRAMA 18



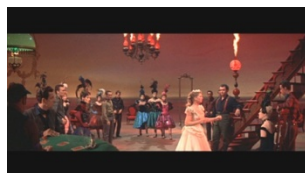
FOTOGRAMA 19



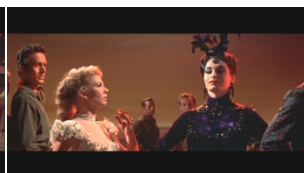
FOTOGRAMA 20



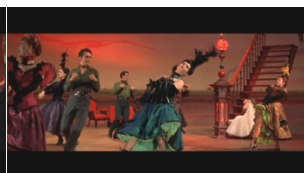
FOTOGRAMA 21



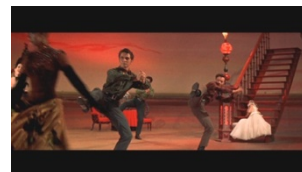
FOTOGRAMA 22



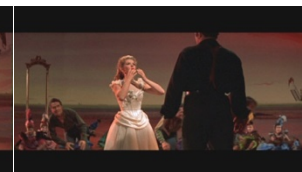
FOTOGRAMA 23



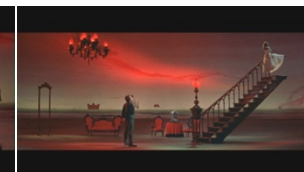
FOTOGRAMA 24



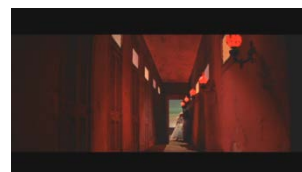
FOTOGRAMA 25



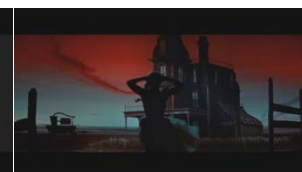
FOTOGRAMA 26



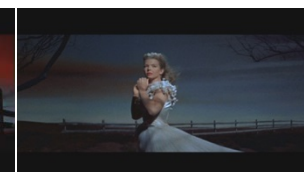
FOTOGRAMA 27



FOTOGRAMA 28



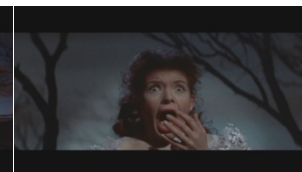
FOTOGRAMA 29



FOTOGRAMA 30



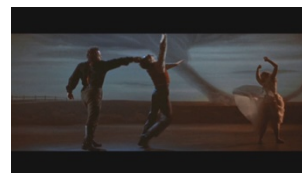
FOTOGRAMA 31



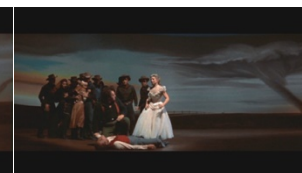
FOTOGRAMA 32



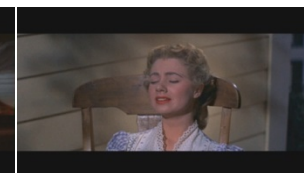
FOTOGRAMA 33



FOTOGRAMA 34



FOTOGRAMA 35



FOTOGRAMA 36

**8.2.26 SERIE DE FOTOGRAMAS 26 - Fresas Salvajes**  
**(*Smultronstället*, 1957)**



FOTOGAMA 1



FOTOGAMA 2



FOTOGAMA 3



FOTOGAMA 4



FOTOGAMA 5



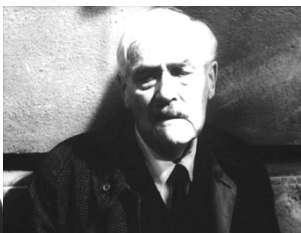
FOTOGAMA 6



FOTOGAMA 7



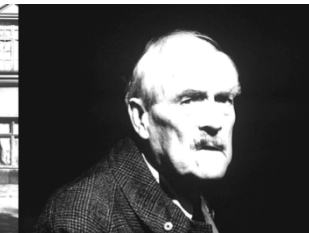
FOTOGAMA 8



FOTOGAMA 9



FOTOGAMA 10



FOTOGAMA 11



FOTOGAMA 12



FOTOGAMA 13



FOTOGAMA 14



FOTOGAMA 15



FOTOGAMA 16



FOTOGAMA 17



FOTOGAMA 18



FOTOGRAMA 19



FOTOGRAMA 20



FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 28



FOTOGRAMA 29



FOTOGRAMA 30



FOTOGRAMA 22



FOTOGRAMA 23



FOTOGRAMA 24



FOTOGRAMA 25



FOTOGRAMA 26



FOTOGRAMA 27

**8.2.27 SERIE DE FOTOGRAMAS 27 - Vértigo (De entre los muertos) (*Vertigo*, 1958)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

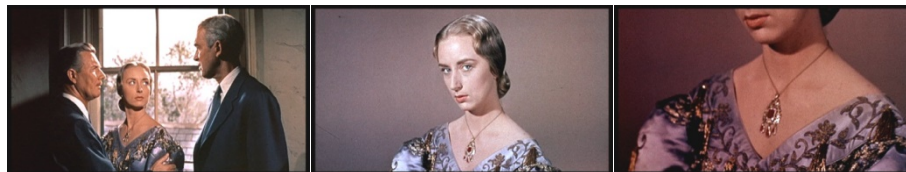
FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

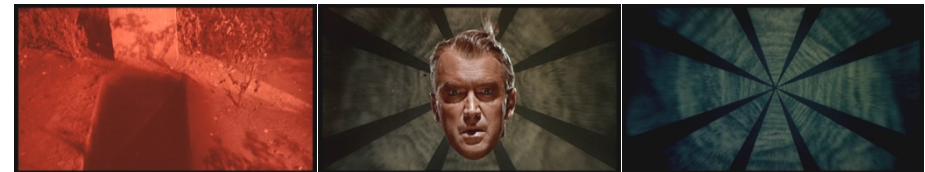
FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

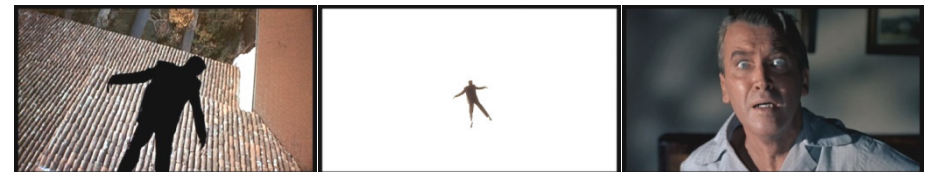
FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18



### 8.2.28 SERIE DE FOTOGRAMAS 28 – La caída de la casa Usher (*House of Usher*, 1960)



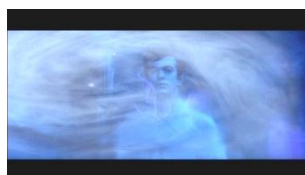
FOTOGRAMA 1



FOTOGRAMA 2



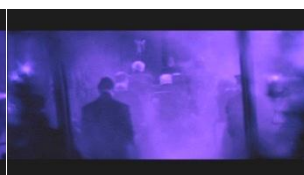
FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4



FOTOGRAMA 5



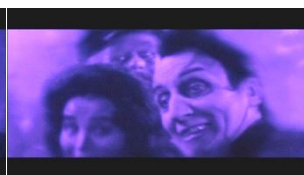
FOTOGRAMA 6



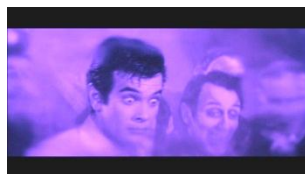
FOTOGRAMA 7



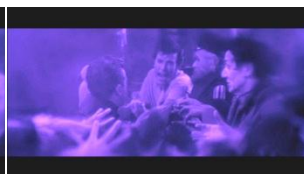
FOTOGRAMA 8



FOTOGRAMA 9



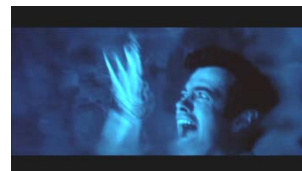
FOTOGRAMA 10



FOTOGRAMA 11



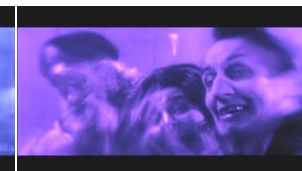
FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13



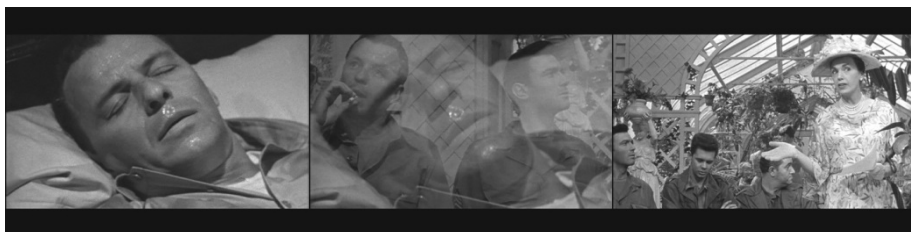
FOTOGRAMA 14



FOTOGRAMA 15



**8.2.29 SERIE DE FOTOGRAMAS 29 - El mensajero del miedo (*The Manchurian Candidate*, 1962)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

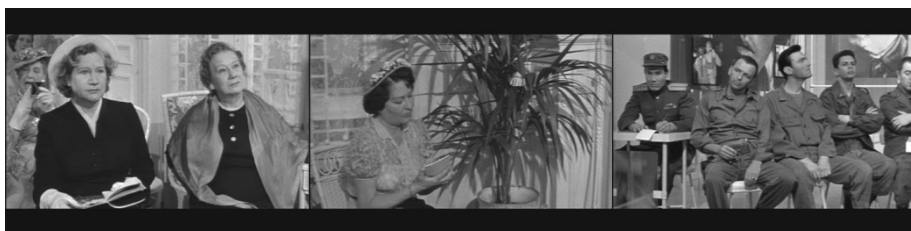
FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

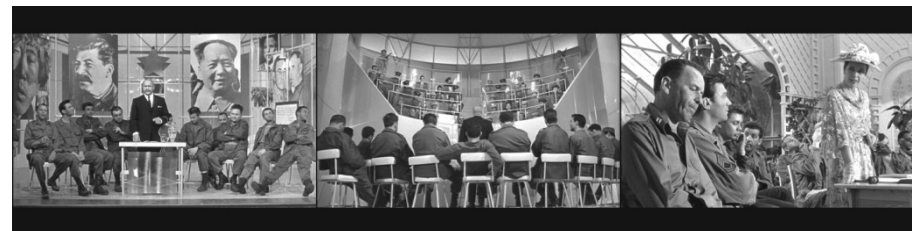
FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

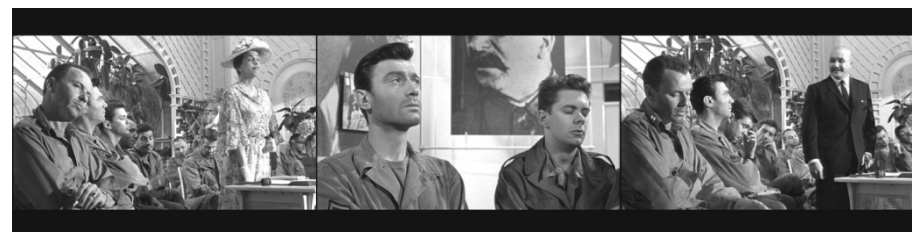
FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

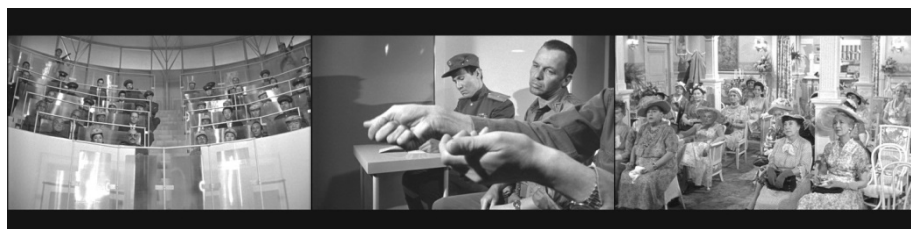
FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 19

FOTOGRAMA 20

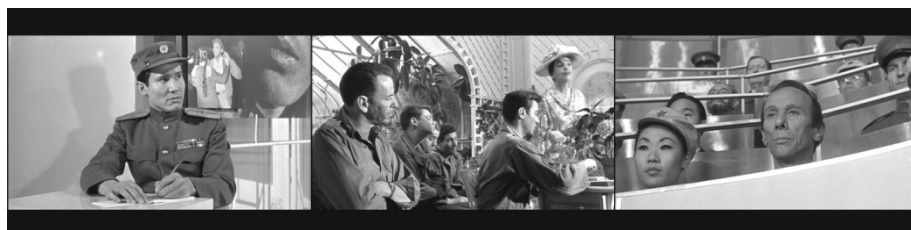
FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 22

FOTOGRAMA 23

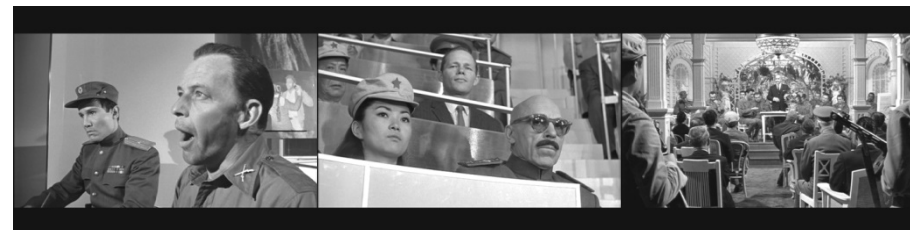
FOTOGRAMA 24



FOTOGRAMA 25

FOTOGRAMA 26

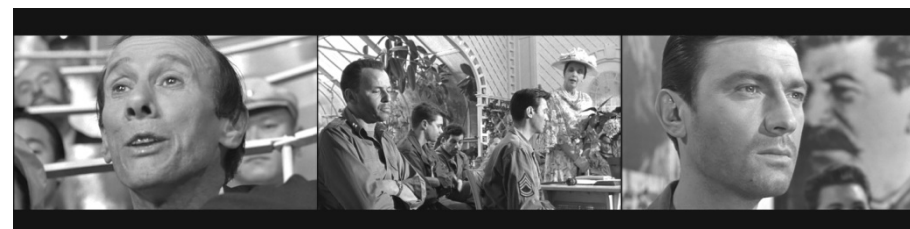
FOTOGRAMA 27



FOTOGRAMA 28

FOTOGRAMA 29

FOTOGRAMA 30



FOTOGRAMA 31

FOTOGRAMA 32

FOTOGRAMA 33



FOTOGRAMA 34

FOTOGRAMA 35

FOTOGRAMA 36



FOTOGRAMA 37

FOTOGRAMA 38

FOTOGRAMA 39



FOTOGRAMA 40

FOTOGRAMA 41

FOTOGRAMA 42



FOTOGRAMA 43

FOTOGRAMA 44

FOTOGRAMA 45



FOTOGRAMA 46

FOTOGRAMA 47

FOTOGRAMA 48



FOTOGRAMA 49

FOTOGRAMA 50

**8.2.30 SERIE DE FOTOGRAMAS 30 - La Infancia de Iván**  
*(Ivanovo detstvo, 1962)*



FOTOGAMA 1



FOTOGAMA 2



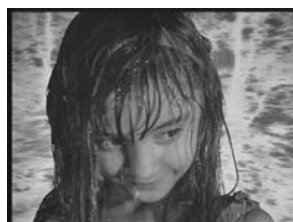
FOTOGAMA 3



FOTOGAMA 4



FOTOGAMA 5



FOTOGAMA 6



FOTOGAMA 7



FOTOGAMA 8



FOTOGAMA 9



FOTOGAMA 10



FOTOGAMA 11



FOTOGAMA 12

**8.2.31 SERIE DE FOTOGRAMAS 31 - 8 y medio (*Fellini 8½*, 1963)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 19

FOTOGRAMA 20

FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 22

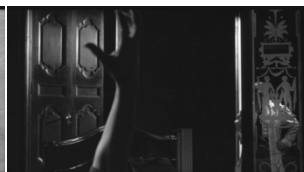
FOTOGRAMA 23

FOTOGRAMA 24





FOTOGRAMA 25

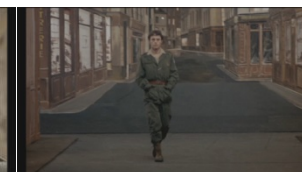


FOTOGRAMA 26

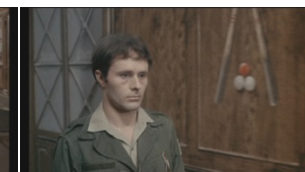
### 8.2.32 SERIE DE FOTOGRAMAS 32 - El discreto encanto de la burguesía (*Le charme discret de la bourgeoisie*, 1972)



FOTOGRAMA 1



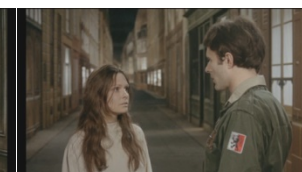
FOTOGRAMA 2



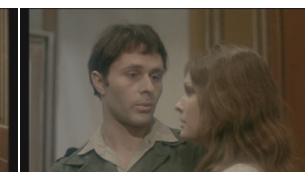
FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4



FOTOGRAMA 5



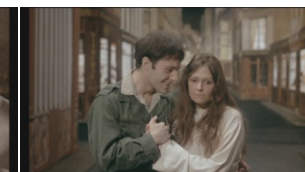
FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7



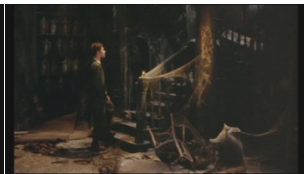
FOTOGRAMA 8



FOTOGRAMA 9



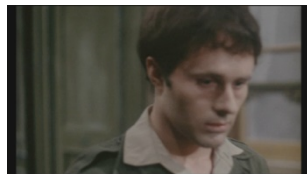
FOTOGRAMA 10



FOTOGRAMA 11



FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

### 8.2.33 SERIE DE FOTOGRAMAS 33– La noche americana (La nuit américaine, 1973)



FOTOGRAMA 1



FOTOGRAMA 2



FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4



FOTOGRAMA 5



FOTOGRAMA 6



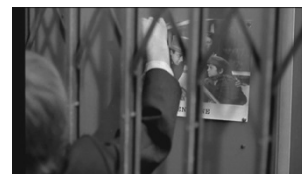
FOTOGRAMA 7



FOTOGRAMA 8



FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10



FOTOGRAMA 11



FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15

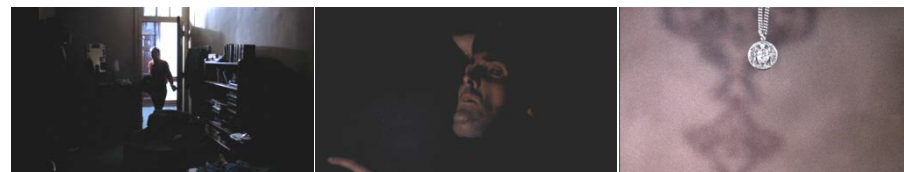


FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18

## 8.2.34 SERIE DE FOTOGRAMAS 34 - El exorcista (*The Exorcist*, 1973)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12





FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15

### 8.2.35 SERIE DE FOTOGRAMAS 35 - El enigma de Gaspar Hauser (*Jeder für sich und Gott gegen alle*, 1974)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

### 8.2.36 SERIE DE FOTOGRAMAS 36 - El Espejo (Zerkalo, 1975)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9

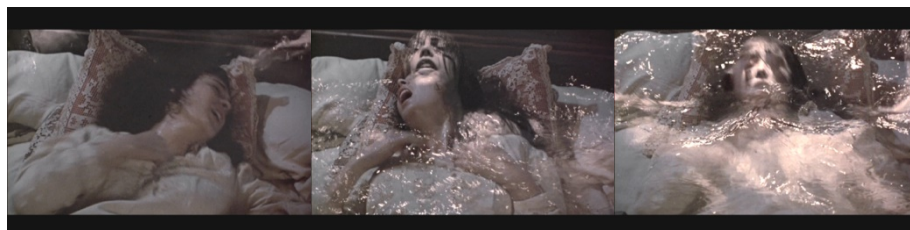


FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12

**8.2.37 SERIE DE FOTOGRAMAS 37 - Diario Íntimo de Adela H. (*L'histoire d'Adèle H.*, 1975)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6

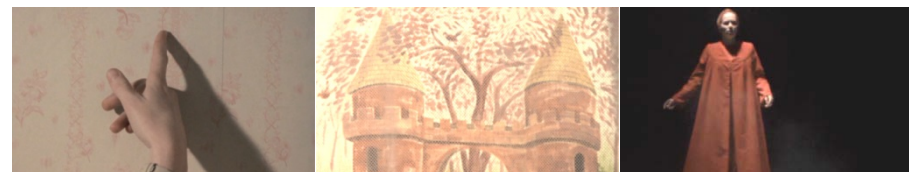


FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9

**8.2.38 SERIE DE FOTOGRAMAS 38 - Cara a Cara... al desnudo (*Ansikte mot Ansikte*, 1976)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12





FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18

### 8.2.39 SERIE DE FOTOGRAMAS 39 - Stalker (*Stalker*, 1979)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

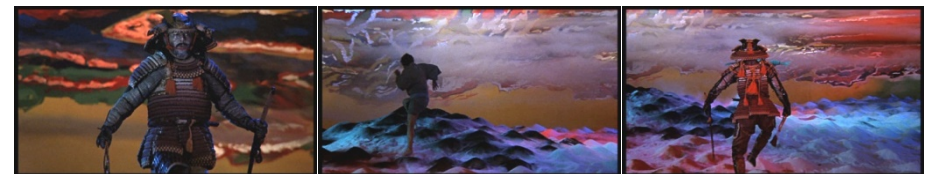
FOTOGRAMA 12

#### 8.2.40 SERIE DE FOTOGRAMAS 40 - Kagemusha, la sombra del guerrero (*Kagemusha*, 1980)



FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

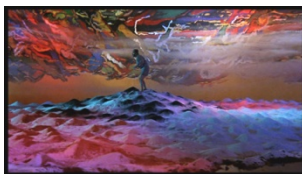
FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13



FOTOGRAMA 14



FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16



FOTOGRAMA 17



FOTOGRAMA 18

#### 8.2.41 SERIE DE FOTOGRAMAS 41 – De la vida de las marionetas (*Aus dem Leben der Marionetten*, 1980)



FOTOGRAMA 1



FOTOGRAMA 2



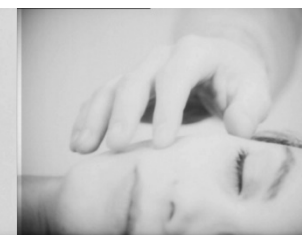
FOTOGRAMA 3



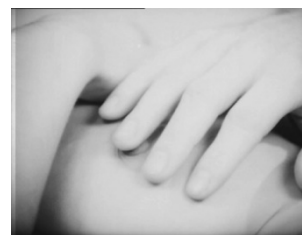
FOTOGRAMA 4



FOTOGRAMA 5



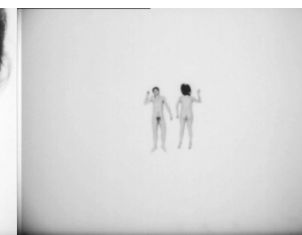
FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7



FOTOGRAMA 8



FOTOGRAMA 9





FOTOGRAMA 10



FOTOGRAMA 11



FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 19



FOTOGRAMA 20



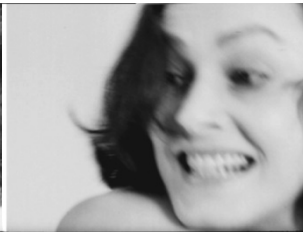
FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 13



FOTOGRAMA 14



FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16



FOTOGRAMA 17



FOTOGRAMA 18

**8.2.42 SERIE DE FOTOGRAMAS 42 – Un hombre lobo americano en Londres (*An American Werewolf in London*, 1981)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

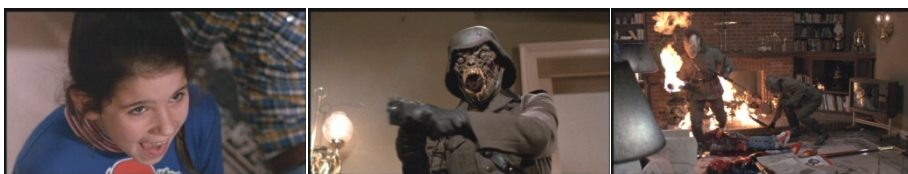
FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18



**8.2.43 SERIE DE FOTOGRAMAS 43 - Nostalgia**  
**(*Nostalghia*, 1983)**



FOTOGRAMA 1



FOTOGRAMA 2



FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4



FOTOGRAMA 5



FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7



FOTOGRAMA 8



FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10



FOTOGRAMA 11

### 8.2.44 SERIE DE FOTOGRAMAS 44 - Pesadilla en Elm Street (A Nightmare on Elm Street, 1984)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

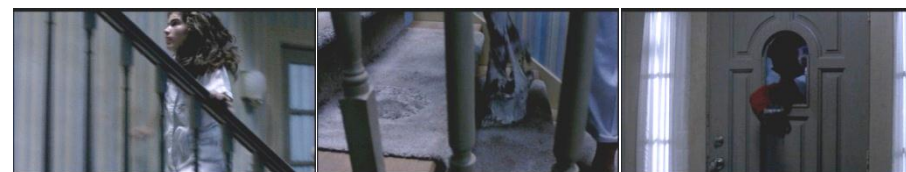
FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 19

FOTOGRAMA 20

FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 22

FOTOGRAMA 23

FOTOGRAMA 24





FOTOGRAMA 25

FOTOGRAMA 26

FOTOGRAMA 27



FOTOGRAMA 28

FOTOGRAMA 29

FOTOGRAMA 30



FOTOGRAMA 31

FOTOGRAMA 32

FOTOGRAMA 33



FOTOGRAMA 34

FOTOGRAMA 35

FOTOGRAMA 36

## 8.2.45 SERIE DE FOTOGRAMAS 45 – La gran huída (*Dreamscape*, 1984)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 19

FOTOGRAMA 20

FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 22

FOTOGRAMA 23

FOTOGRAMA 24

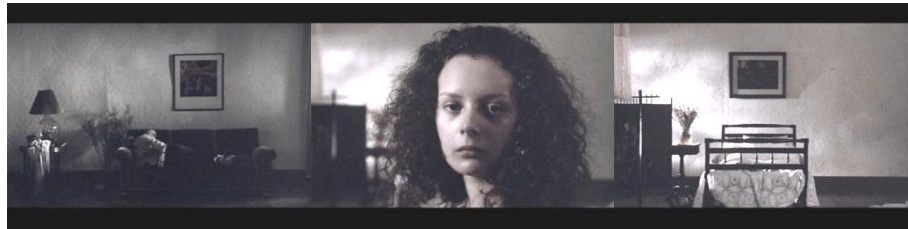


FOTOGRAMA 25

FOTOGRAMA 26

FOTOGRAMA 27

**8.2.46 SERIE DE FOTOGRAMAS 46 - Sacrificio (*Offret*, 1986)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



### 8.2.47 SERIE DE FOTOGRAMAS 47 - El príncipe de las tinieblas (*Prince of Darkness*, 1987)



FOTOGRAMA 1



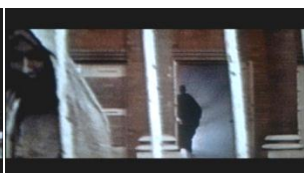
FOTOGRAMA 2



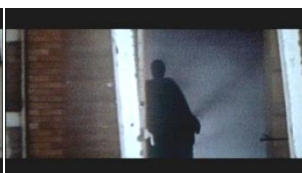
FOTOGRAMA 3



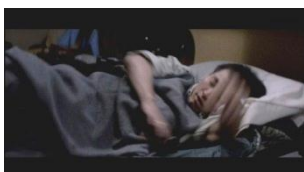
FOTOGRAMA 4



FOTOGRAMA 5



FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

### 8.2.48 SERIE DE FOTOGRAMAS 48 - El oso (*L'ours*, 1988)



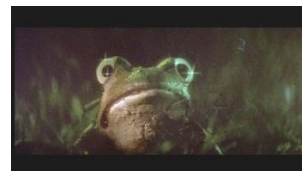
FOTOGRAMA 1



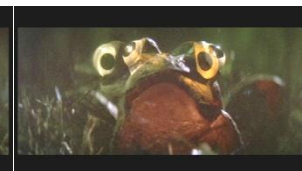
FOTOGRAMA 2



FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4



FOTOGRAMA 5



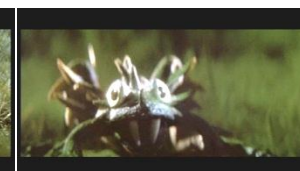
FOTOGRAMA 6



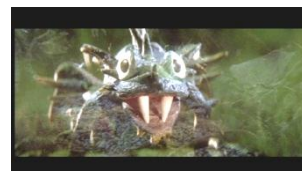
FOTOGRAMA 7



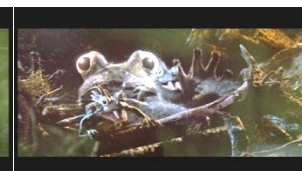
FOTOGRAMA 8



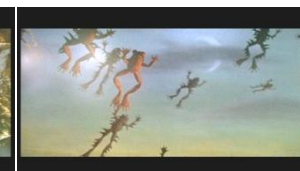
FOTOGRAMA 9



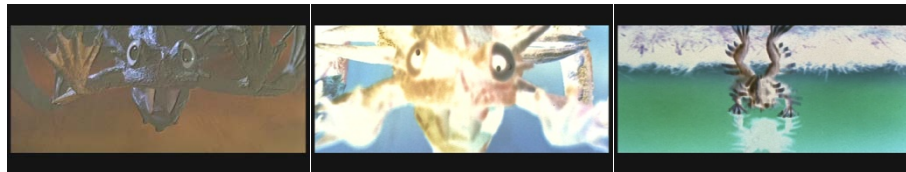
FOTOGRAMA 10



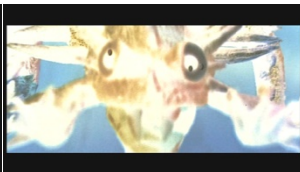
FOTOGRAMA 11



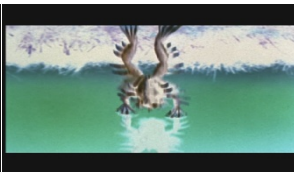
FOTOGRAMA 12



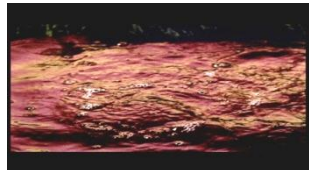
FOTOGRAMA 13



FOTOGRAMA 14



FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16



FOTOGRAMA 17



FOTOGRAMA 18

## 8.2.49 SERIE DE FOTOGRAMAS 49 - La casa de papel (*Paperhouse*, 1988)



FOTOGRAMA 1



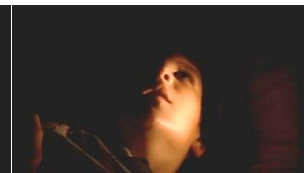
FOTOGRAMA 2



FOTOGRAMA 3



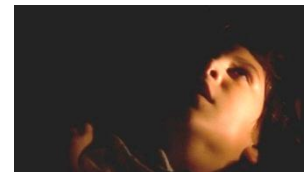
FOTOGRAMA 4



FOTOGRAMA 5



FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7



FOTOGRAMA 8



FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10



FOTOGRAMA 11



FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13



FOTOGRAMA 14



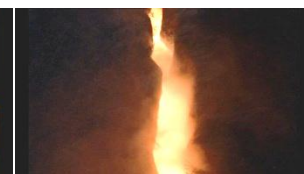
FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 25



FOTOGRAMA 26



FOTOGRAMA 27



FOTOGRAMA 16



FOTOGRAMA 17



FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 28



FOTOGRAMA 29



FOTOGRAMA 30



FOTOGRAMA 19



FOTOGRAMA 20



FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 31



FOTOGRAMA 32



FOTOGRAMA 33



FOTOGRAMA 22



FOTOGRAMA 23



FOTOGRAMA 24



FOTOGRAMA 34



FOTOGRAMA 35



FOTOGRAMA 36





FOTOGRAMA 37

FOTOGRAMA 38

FOTOGRAMA 39



FOTOGRAMA 40

FOTOGRAMA 41

FOTOGRAMA 42

## 8.2.50 SERIE DE FOTOGRAMAS 50 - Sueños de Akira Kurosawa (*Dreams*, 1990)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13



FOTOGRAMA 14



FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16



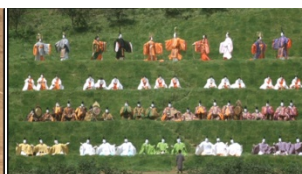
FOTOGRAMA 17



FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 19



FOTOGRAMA 20



FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 22



FOTOGRAMA 23



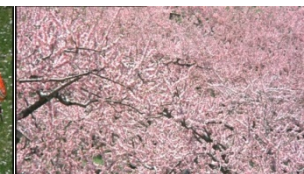
FOTOGRAMA 24



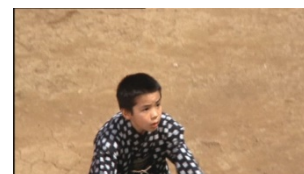
FOTOGRAMA 25



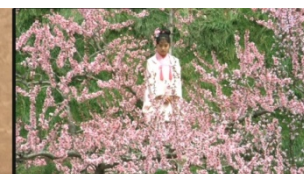
FOTOGRAMA 26



FOTOGRAMA 27



FOTOGRAMA 28



FOTOGRAMA 29



FOTOGRAMA 30



FOTOGRAMA 31



FOTOGRAMA 32



FOTOGRAMA 33



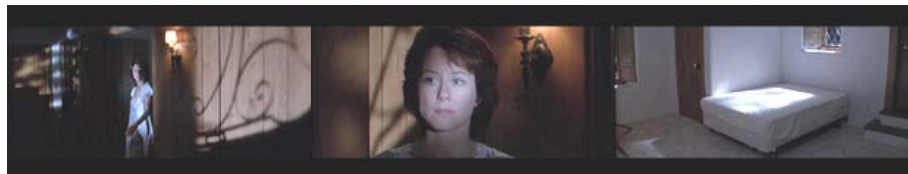
### 8.2.51 SERIE DE FOTOGRAMAS 51 - Grand Canyon (*Grand Canyon*, 1991)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

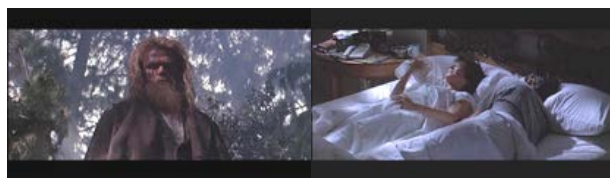
FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 19

FOTOGRAMA 20

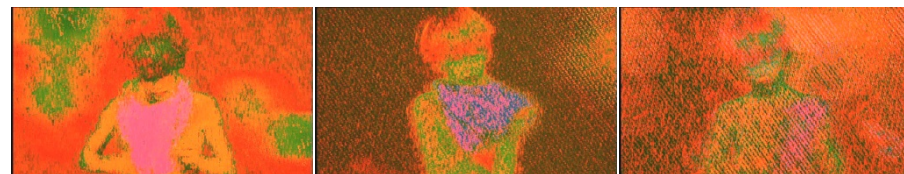
FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 22

FOTOGRAMA 23

### 8.2.52 SERIE DE FOTOGRAMAS 52 - Hasta el Fin del mundo (*Until the end of the world*, 1991)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6

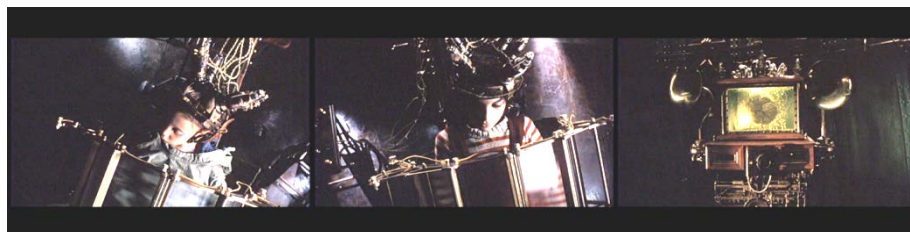


FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9

**8.2.53 SERIE DE FOTOGRAMAS 53 - La ciudad de los niños perdidos (*La cité des enfants perdus*, 1995)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

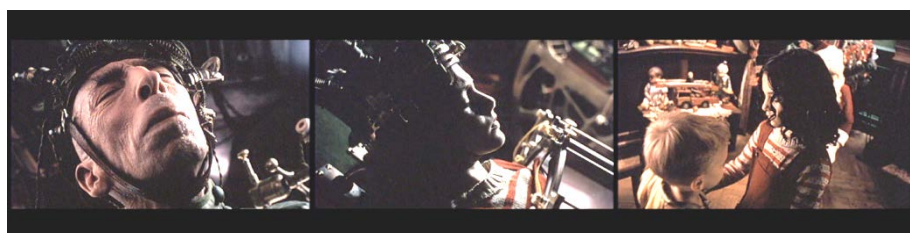
FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

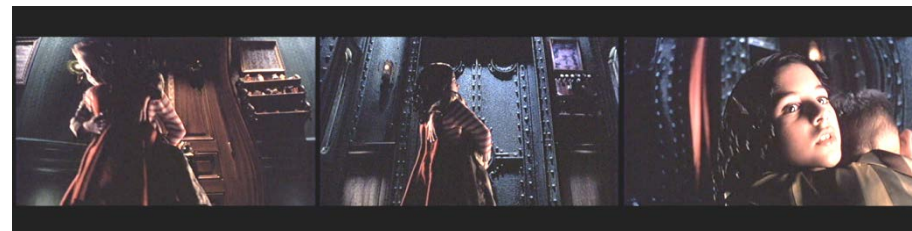
FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

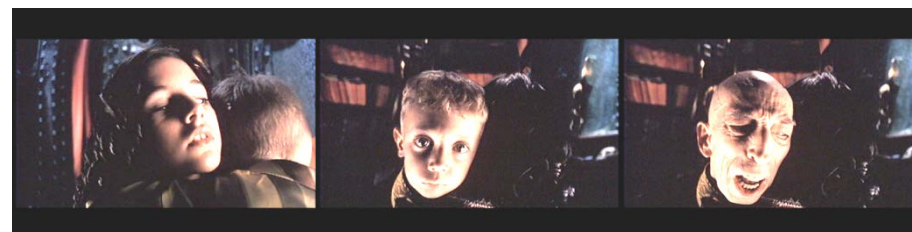
FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

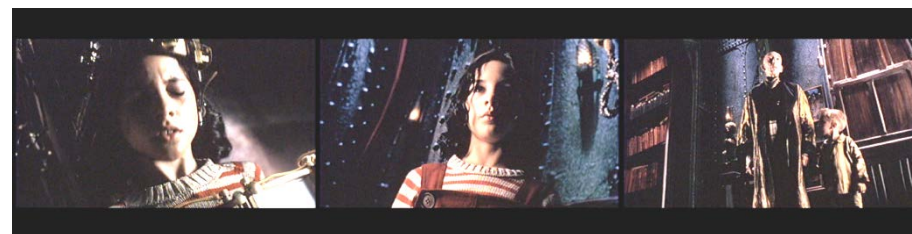
FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15

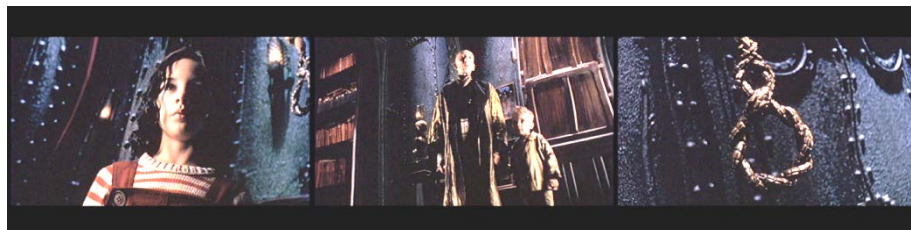


FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18

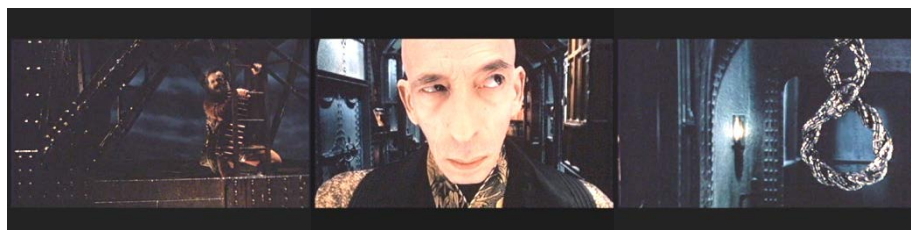




FOTOGRAMA 19

FOTOGRAMA 20

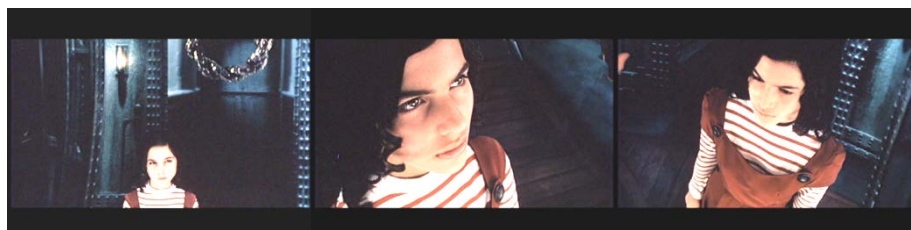
FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 22

FOTOGRAMA 23

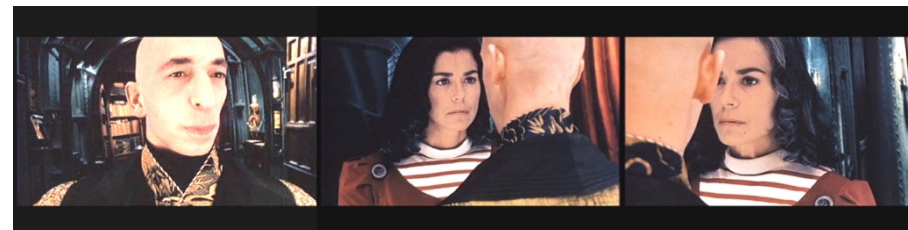
FOTOGRAMA 24



FOTOGRAMA 25

FOTOGRAMA 26

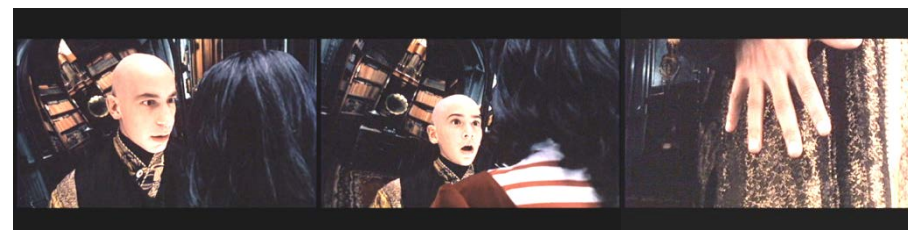
FOTOGRAMA 27



FOTOGRAMA 28

FOTOGRAMA 29

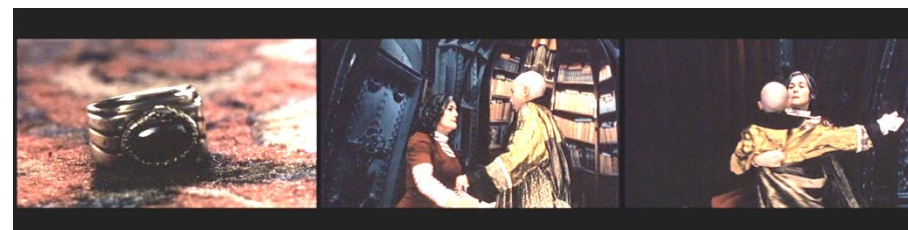
FOTOGRAMA 30



FOTOGRAMA 31

FOTOGRAMA 32

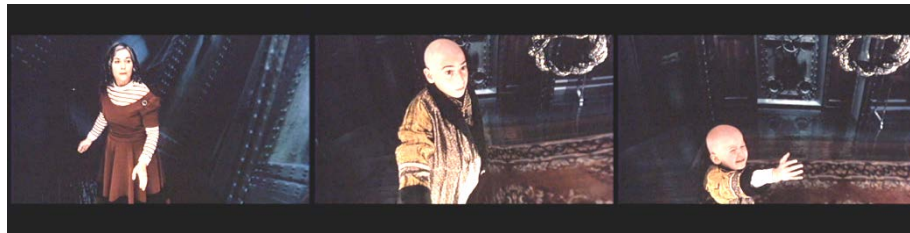
FOTOGRAMA 33



FOTOGRAMA 34

FOTOGRAMA 35

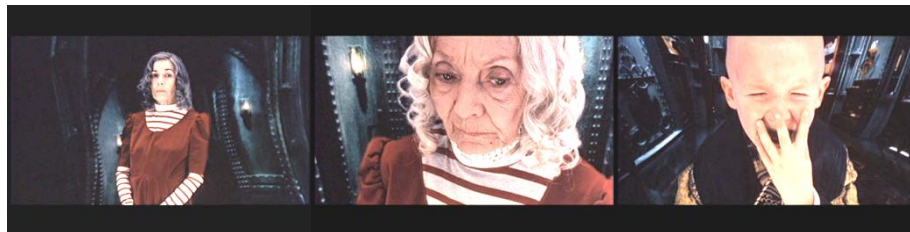
FOTOGRAMA 36



FOTOGRAMA 37

FOTOGRAMA 38

FOTOGRAMA 39



FOTOGRAMA 40

FOTOGRAMA 41

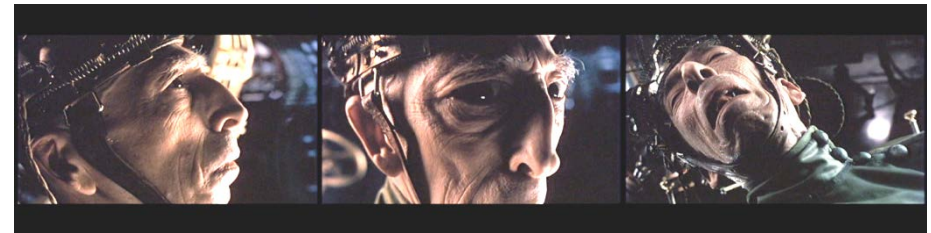
FOTOGRAMA 42



FOTOGRAMA 43

FOTOGRAMA 44

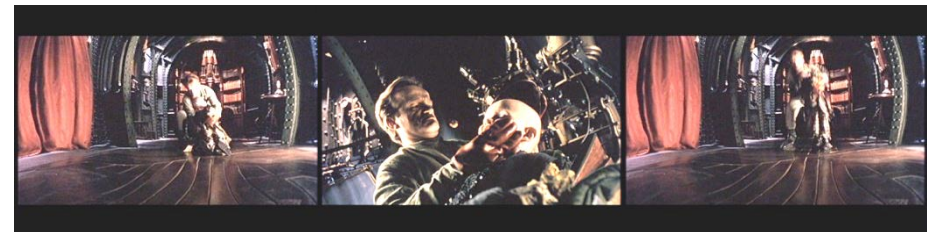
FOTOGRAMA 45



FOTOGRAMA 46

FOTOGRAMA 47

FOTOGRAMA 48



FOTOGRAMA 49

FOTOGRAMA 50

FOTOGRAMA 51

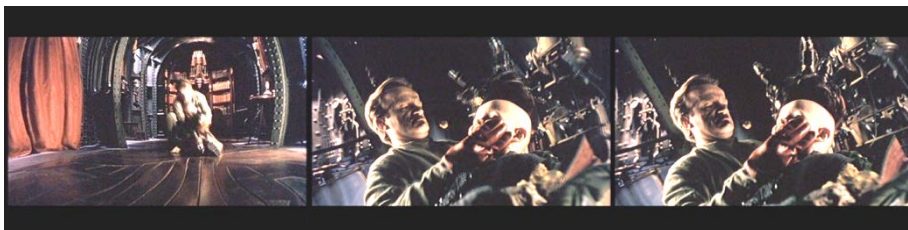


FOTOGRAMA 52

FOTOGRAMA 53

FOTOGRAMA 54

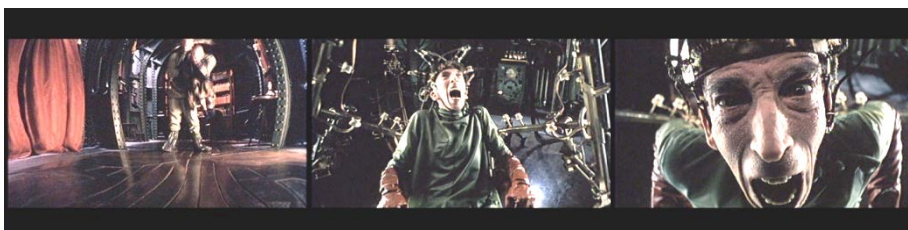




FOTOGRAMA 55

FOTOGRAMA 56

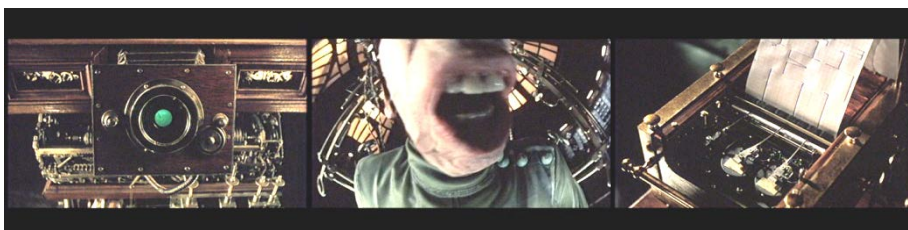
FOTOGRAMA 57



FOTOGRAMA 58

FOTOGRAMA 59

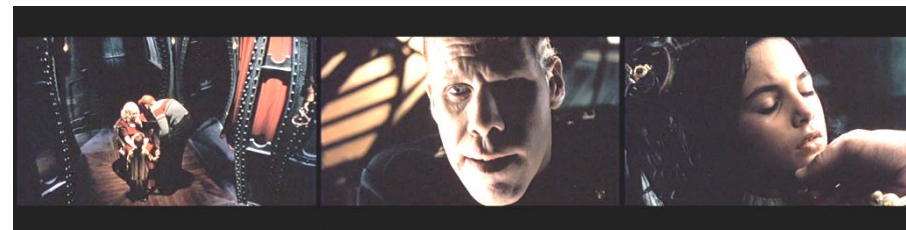
FOTOGRAMA 60



FOTOGRAMA 61

FOTOGRAMA 62

FOTOGRAMA 63



FOTOGRAMA 64

FOTOGRAMA 65

FOTOGRAMA 66



**8.2.54 SERIE DE FOTOGRAMAS 54 - Carretera perdida**  
**(*Lost Highway*, 1997)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

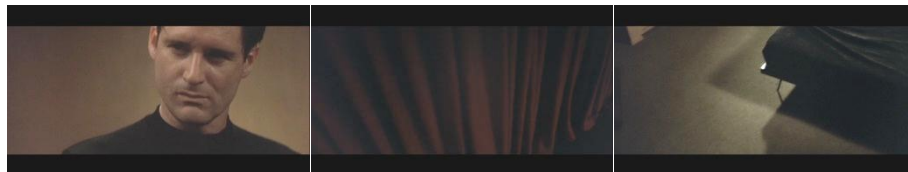
FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

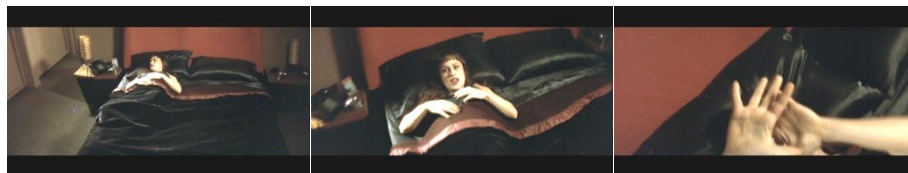
FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

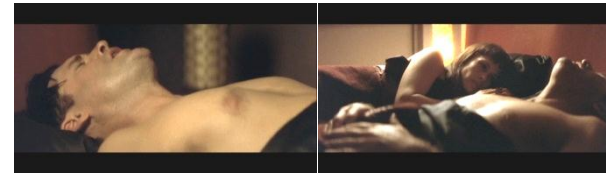
FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

## 8.2.55 SERIE DE FOTOGRAMAS 55 - El gran Lebowski (*The Big Lebowski*, 1998)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

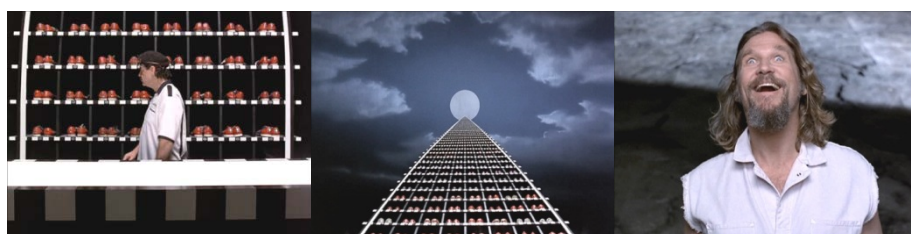
FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

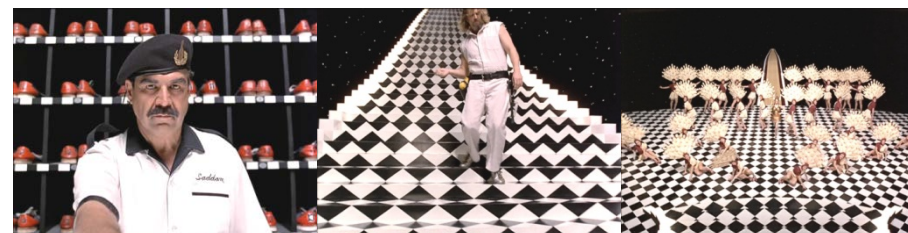
FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

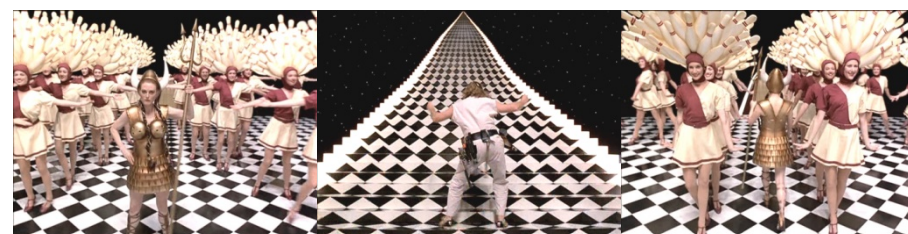
FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 19

FOTOGRAMA 20

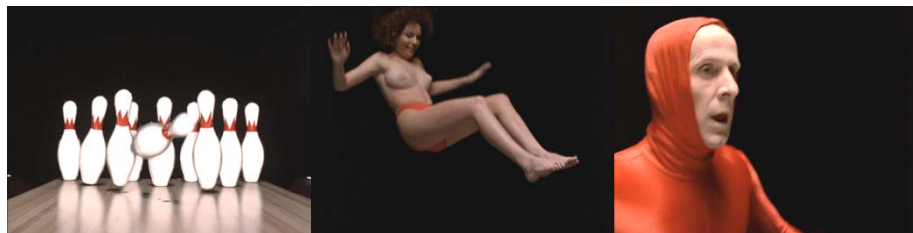
FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 22

FOTOGRAMA 23

FOTOGRAMA 24



FOTOGRAMA 25

FOTOGRAMA 26

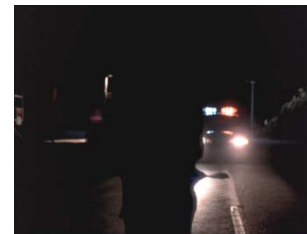
FOTOGRAMA 27



FOTOGRAMA 28

FOTOGRAMA 29

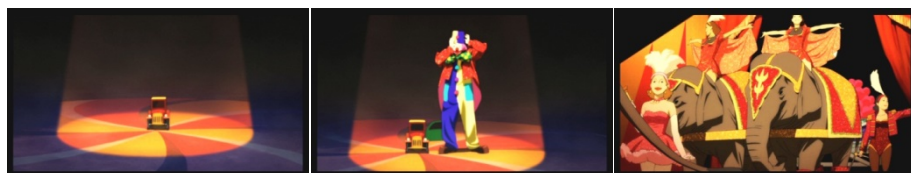
FOTOGRAMA 30



FOTOGRAMA 31



### 8.2.56 SERIE DE FOTOGRAMAS 56 - Paprika, detective de los sueños (*Paprika*, 2006)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

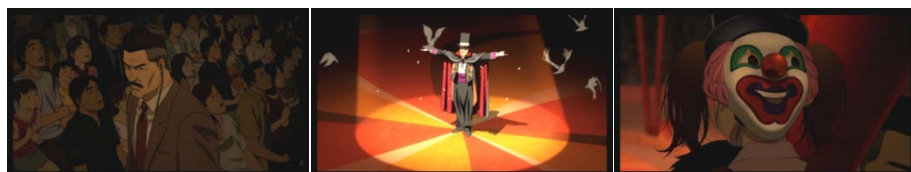
FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

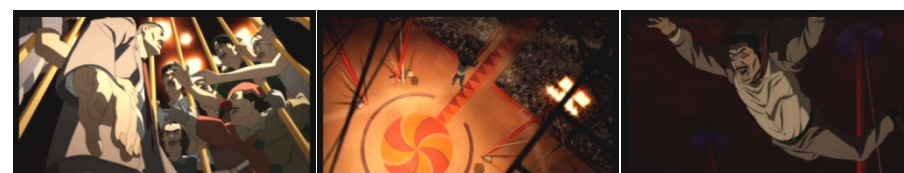
FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

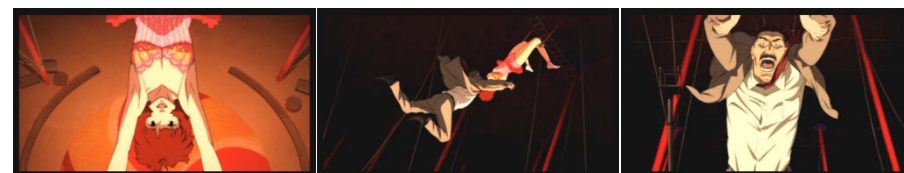
FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

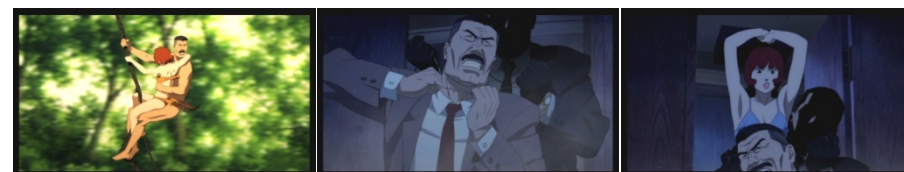
FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 19

FOTOGRAMA 20

FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 22

FOTOGRAMA 23

FOTOGRAMA 24



## 8.2.57 SERIE DE FOTOGRAMAS 57 - La ciencia del sueño (*La Science des rêves*, 2006)



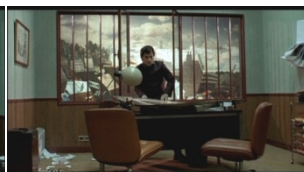




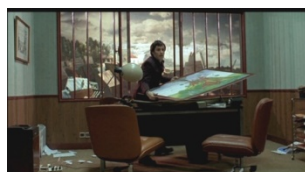
FOTOGRAMA 13



FOTOGRAMA 14



FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16



FOTOGRAMA 17



FOTOGRAMA 18



FOTOGRAMA 19



FOTOGRAMA 20



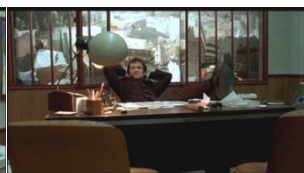
FOTOGRAMA 21



FOTOGRAMA 22



FOTOGRAMA 23



FOTOGRAMA 24



FOTOGRAMA 25



FOTOGRAMA 26



FOTOGRAMA 27



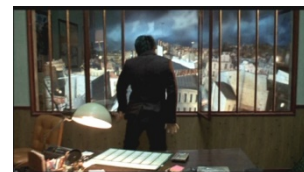
FOTOGRAMA 28



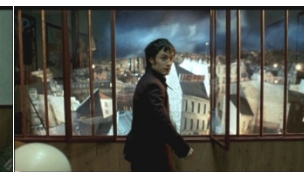
FOTOGRAMA 29



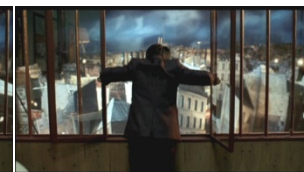
FOTOGRAMA 30



FOTOGRAMA 31



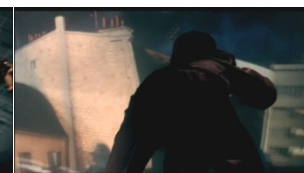
FOTOGRAMA 32



FOTOGRAMA 33



FOTOGRAMA 34



FOTOGRAMA 35



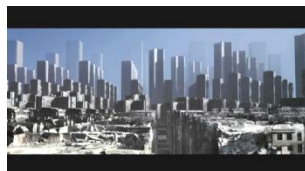
FOTOGRAMA 36



## 8.2.58 SERIE DE FOTOGRAMAS 58 - Origen (*Inception*, 2010)







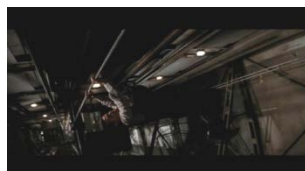
FOTOGRAMA 13



FOTOGRAMA 14



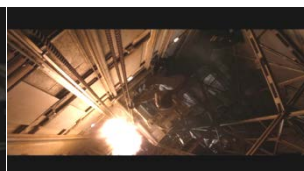
FOTOGRAMA 15



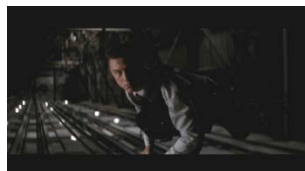
FOTOGRAMA 16



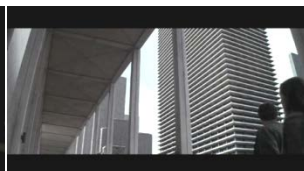
FOTOGRAMA 17



FOTOGRAMA 18



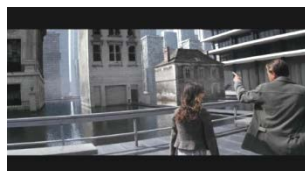
FOTOGRAMA 19



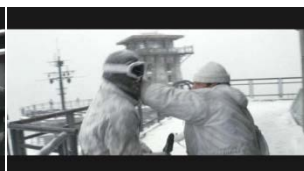
FOTOGRAMA 20



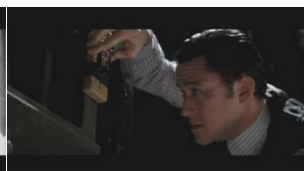
FOTOGRAMA 21



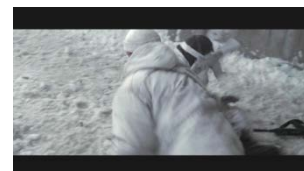
FOTOGRAMA 22



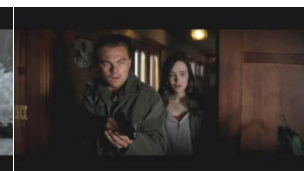
FOTOGRAMA 23



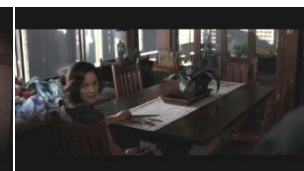
FOTOGRAMA 24



FOTOGRAMA 25



FOTOGRAMA 26



FOTOGRAMA 27



FOTOGRAMA 28



FOTOGRAMA 29



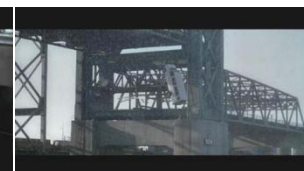
FOTOGRAMA 30



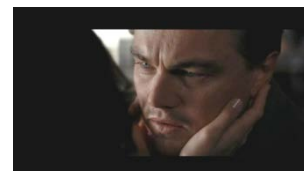
FOTOGRAMA 31



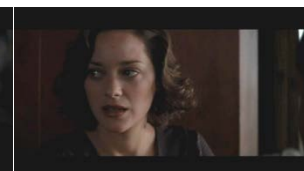
FOTOGRAMA 32



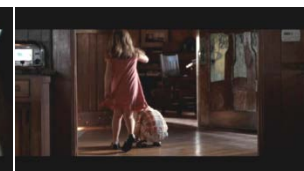
FOTOGRAMA 33



FOTOGRAMA 34



FOTOGRAMA 35



FOTOGRAMA 36





FOTOGRAMA 37



FOTOGRAMA 38



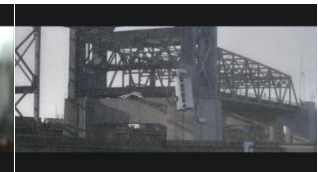
FOTOGRAMA 39



FOTOGRAMA 49



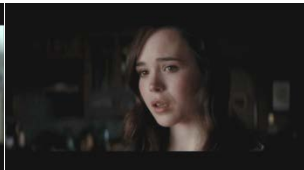
FOTOGRAMA 50



FOTOGRAMA 51



FOTOGRAMA 40



FOTOGRAMA 41



FOTOGRAMA 42



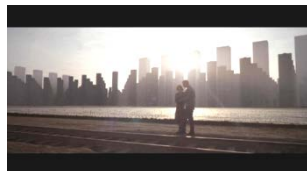
FOTOGRAMA 43



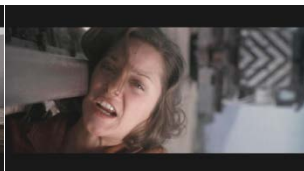
FOTOGRAMA 44



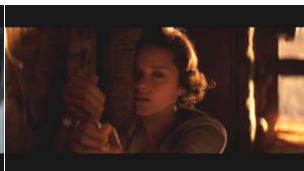
FOTOGRAMA 45



FOTOGRAMA 46

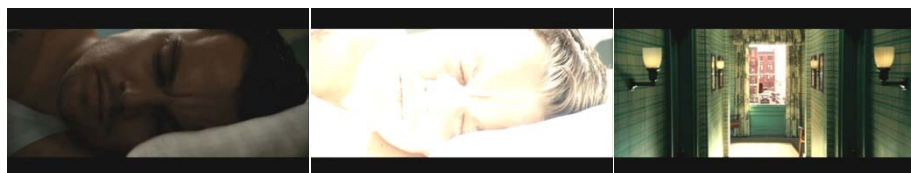


FOTOGRAMA 47



FOTOGRAMA 48

### 8.2.59 SERIE DE FOTOGRAMAS 59 - Shutter Island (Shutter Island, 2010)



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

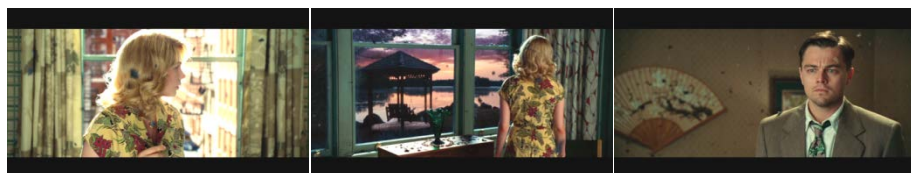
FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

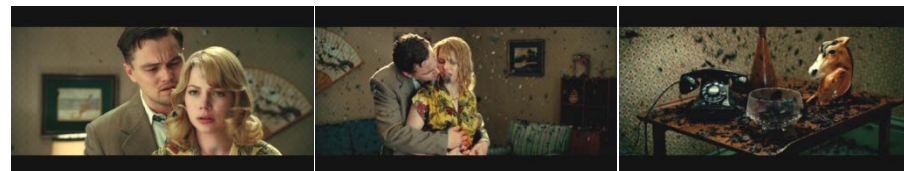
FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

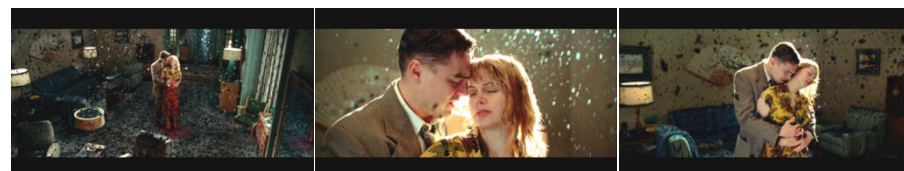
FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

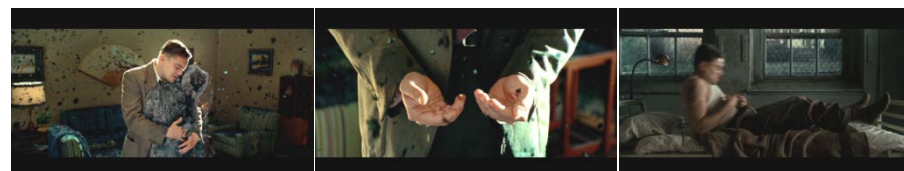
FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18

**8.2.60 SERIE DE FOTOGRAMAS 60 - The artist (The Artist, 2011)**



FOTOGRAMA 1

FOTOGRAMA 2

FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

FOTOGRAMA 5

FOTOGRAMA 6



FOTOGRAMA 7

FOTOGRAMA 8

FOTOGRAMA 9



FOTOGRAMA 10

FOTOGRAMA 11

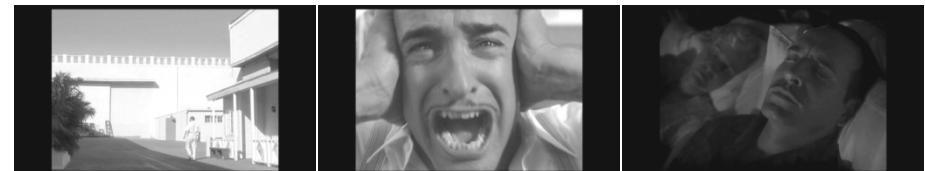
FOTOGRAMA 12



FOTOGRAMA 13

FOTOGRAMA 14

FOTOGRAMA 15



FOTOGRAMA 16

FOTOGRAMA 17

FOTOGRAMA 18

### 8.3 ANEXO C: FILMOGRAFÍA Y SINOPSIS DE LAS OBRAS ANALIZADAS <sup>109</sup>

Este listado está basado en las páginas web IMDB.com y Filmaffinity.com. Las sinopsis están extraídas de la página Web Filmaffinity.com.

#### 8.3.1 Le cauchemar (*Le cauchemar*)

Año de producción: 1896. Dirección: Georges Méliès. Productora: Star-Film. Guión: Georges Méliès. Montaje: Georges Méliès. Fotografía: Georges Méliès (Blanco y negro). Duración: 1 minuto. País: Francia. Idioma: Muda.

Sinopsis: “Primer intento de representar una pesadilla en el cine. Un hombre (Georges Méliès) comienza soñando con una linda mujer al borde de su cama, pero esta mujer se transforma en desquiciados personajes; incluso la luna se acerca hasta su balcón a molestarlo.” (Filmafinitty, s.f.)

#### 8.3.2 Let Me Dream Again (*Let Me Dream Again*)

Año de producción: 1900. Dirección: George Albert Smith. Productora: George Albert Smith Films. Fotografía: (Blanco y negro). Intérpretes: Laura Bayley, Tom Green. Duración: 1 minuto. País: Reino Unido. Idioma: Muda.

Sinopsis: “Un hombre sueña que está coqueteando con una mujer joven y atractiva.” (Filmafinitty, s.f.)

---

<sup>109</sup> La información sobre las películas se ha basado en el portal IMDB, revisado el 20 de noviembre de 2014.

### **8.3.3 Vida de un bombero americano – Salvamento de un incendio (*Life of an American Fireman*)**

Año de producción: 1903. Dirección: George S. Fleming, Edwin S. Porter. Productora: Edison Manufacturing Company. Guión: Edwin S. Porter. Fotografía: Edwin S. Porter (Blanco y negro). Intérpretes: Vivian Vaughan, Arthur White, James White. Duración: 6 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Muda.

Sinopsis: “Una de las primeras películas americanas que muestra un montaje paralelo, narrando el rescate de una mujer atrapada en un edificio en llamas.” (Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.4 Le rêve du maître de ballet (Le rêve du maître de ballet)**

Año de producción: 1903. Dirección: Georges Méliès. Productora: Georges Méliès. Fotografía: (Blanco y negro). Intérpretes: Georges Méliès, Zizi Papillon. Duración: 2 minutos. País: Francia. Idioma: Muda.

### **8.3.5 La légende de Rip Van Winkle (*La légende de Rip Van Winkle*)**

Año de producción: 1905. Dirección: Georges Méliès. Productora: Georges Méliès (tintado). Guión: Basado en el cuento “Rip Van Winkle”, de Washington Irving. Fotografía: (Blanco y negro). Intérpretes: Georges Méliès. Duración: 10 minutos. País: Francia. Idioma: Muda.

### 8.3.6 Dream of a Rarebit Fiend (*Dream of a Rarebit Fiend*)

Año de producción: 1906. Dirección: Wallace McCutcheon y Edwin S. Porter. Productora: Edison Manufacturing Company. Guión: basado en el Cómic Winsor McCay. Fotografía (Blanco y negro). Intérpretes: Jack Brawn (como John P. Brawn). Duración: 7 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Muda.

Sinopsis: "Adaptación del cómic homónimo de Winsor McCay, en el que un personaje sufre extraños sueños." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.7 The Sculptor's nightmare (*The Sculptor's nightmare*)

Año de producción: 1908. Dirección: Wallace McCutcheon. Productora: American Mutoscope & Biograph. Fotografía: G.W. Bitzer (Blanco y negro). Intérpretes: Florence Auer, Edward Dillon y D.W. Griffith. Duración: 11 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Muda.

### 8.3.8 Cinderella (*Cinderella*)

Año de producción: 1914. Dirección: James Kirkwood. Productora: Famous Players Film Company. Guión: basado en el cuento *Cendrillon* de Charles Perrault. Fotografía: (Blanco y negro, tintado). Intérpretes: Mary Pickford, Owen Moore, Isabel Vernon, Georgia Wilson, Lucille Carney, W.N. Cone, Inez Marcel (como Inez

Ranous). Duración: 52 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés (intertítulos).

Sinopsis: "Adaptación cinematográfica de la clásica historia de Charles Perrault. " (Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.9 Cabiria (Cabiria, Visione Storica del Terzo Secolo A.C.)**

Año de producción: 1914. Dirección: Giovanni Pastrone. Productora: Itala Film. Guión: Gabriele D'Annunzio, Giovanni Pastrone, basada en el libro de Emilio Salgari y en el texto de Tito Livio). Fotografía: Augusto Battagliotti, Eugenio Bava, Natale Chiusano, Segundo de Chomón, Carlo Franzeri, Giovanni Tomatis. (Blanco y negro, tintado). Música: Manlio Mazza, Ildebrando Pizzetti. Intérpretes: Lidia Quaranta, Bartolomeo Pagano, Umberto Mozzato, Italia Almirante Manzini, Emilio Vardannes,

Edoardo Davesnes, Vitale De Stefano. Duración: 148 minutos. País: Italia. Idioma: Italiano (intertítulos).

Sinopsis: "Durante las Guerras Púnicas, la pequeña Cabiria y su nodriza son raptadas durante la confusión causada por la erupción del Etna. Cabiria es vendida en Cartago para ser sacrificada en el templo de Moloch. Fulvio Axilla, un espía romano, y su esclavo Maciste la rescatan y queda al cuidado de la reina Sophonisba. Diez años después, después de la guerra y la caída de Cartago, Cabiria vuelve con Fulvio." (Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.10 Charlot y los atracadores (*The Bank*)**

Año de producción: 1915. Dirección: Charles Chaplin. Productora: The Essanay Film Manufacturing Company. Guión: Charles Chaplin. Montaje: Charles Chaplin.

Fotografía: Harry Ensign (Blanco y negro). Intérpretes: Charles Chaplin, Edna Purviance, Carl Stockdale, Charles Inslee, Leo White. Duración: 25 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés (intertítulos).

Sinopsis: "Charlot está encargado del cuidado de las oficinas en un banco. Limpia todo y contra todos y ama a la inaccesible secretaria. Hay en el ardor con que limpia y ama una suerte de heroísmo.. ". (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.11 El Chico (*The Kid*)

Año de producción: 1920. Dirección: Charles Chaplin. Productora: Charles Chaplin Productions - First National Picture. Guión: Charles Chaplin. Montaje: Charles Chaplin. Fotografía: Rollie Totheroh (Blanco y negro). Música: Charles Chaplin (1971). Intérpretes: Charles

Chaplin, Jackie Coogan, Edna Purviance, Carl Miller. Duración: 68 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés (intertítulos). Premios y nominaciones destacados:

- Incluida en el *National Film Registry* de *National Film Preservation Board* (2011).

Sinopsis: "Un mujer [sic] de escasos recursos (Edna Purviance), ha tenido un hijo siendo soltera, y al sentirse abandonada por el papá del niño, decide también ella abandonar al bebé, con la esperanza de que una familia rica lo tome en adopción. Pero el pequeño terminará en manos de un vagabundo (Charles Chaplin), quien pronto se encariñará con él y decidirá sacarlo adelante a como dé lugar. Cuando el niño, llamado ahora John (Jackie Coogan) llega a los cinco años, la lucha por la sobrevivencia y por su permanencia juntos... será toda una aventura. " (Filmafinitty, s.f.)



### **8.3.12 Los Nibelungos - 1ª parte: La muerte de Sigfrido (*Die Nibelungen: Siegfried*)**

Año de producción: 1924. Dirección: Fritz Lang. Productora: Decla-Bioscop AG y Universum Film (UFA). Guión: Fritz Lang y Thea von Harbou, basado en el texto anónimo “El cantar de Los Nibelungos”. Fotografía: Carl Hoffmann, Günther Rittau y Walter Ruttmann (Blanco y negro). Música: Gottfried Huppertz. Intérpretes: Paul Richter, Margarete Schön, Hanna Ralph, Theodor Loos, Hans Adalbert von Schlettow, Rudolf Klein-Rogge, Bernhard Goetzke, Erwin Biswanger. Duración: 143 minutos (versión restaurada). País: Alemania. Idioma: Muda (Intertítulos en alemán).

Sinopsis: “Adaptación de una serie de leyendas germanas sobre Los Nibelungos, seres que habitan

entre la niebla. Narra la historia de Sigfrido, hijo de un rey, que, tras forjar una maravillosa espada y convertirse en un hábil herrero, debe volver al castillo de su padre. Sin embargo, impresionado por la historia de la bella princesa Krimilda, decide conquistarla. Abandona entonces el castillo paterno con el propósito de vencer a un dragón, cuya sangre hace invulnerable al que se baña en ella.” (Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.13 El último (*Der letzte Mann*)**

Año de producción: 1924. Dirección: F. W. Murnau. Productora: Universum Film (UFA). Guión: Carl Mayer. Montaje: Elfi Böttrich (Nueva versión). Fotografía: Karl Freund (Blanco y negro). Música: Giuseppe Becce, Werner Schmidt-Boelcke, Florian C. Reithner. Intérpretes: Emil Jannings, Maly Delschaft, Max Hiller, Emilie Kurz, Hans Unterkircher, Olaf Storm, Hermann Vallentin, Georg

John. Duración: 77 minutos. País: Alemania. Idioma: Muda (Intertítulos en alemán).

Sinopsis: “Históricamente reconocido como el primer film que explotó el movimiento de cámara, todo un clásico del cine mudo del maestro Murnau. Narra cómo un portero de un lujoso hotel, un anciano orgulloso de su trabajo y respetado por todos, es bruscamente degradado a mozo de los lavabos. Privado de su antiguo trabajo y del uniforme que le identifica, intenta ocultar su nueva condición, pero su vida se desintegra lentamente.” (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.14 El moderno Sherlock Holmes (*El moderno Sherlock Holmes*)

Año de producción: 1924. Dirección: Buster Keaton. Productora: Buster Keaton Productions. Guión: Clyde Bruckman, Jean Havez, Joseph Mitchell. Montaje: Buster Keaton. Fotografía: Byron Houck y Elgin Lessley (Blanco y negro,). Intérpretes: Buster Keaton, Kathryn McGuire, Joe Keaton, Erwin Connelly, Ward Crane. Duración: 45 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés (intertítulos). Premios y nominaciones destacados:

- Incluida en el *National Film Registry* de *National Film Preservation Board* (1991).

Sinopsis: “Película sobre el mundo del cine, Keaton es un proyccionista que sueña con ser un detective cuando, milagrosamente, se encuentra

dentro de la película que está proyectando. Allí intentará salvar a su amada de las garras del villano. Una de las más aclamadas cintas de cine mudo llena de gags visuales y con un portentoso Buster Keaton.” (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.15 Secretos de un alma (Geheimnisse einer Seele)

Año de producción: 1926. Dirección: Georg Wilhelm Pabst. Productora: Neumann-Filmproduktion. Guión: Karl Abraham, Hans Neumann, Colin Ross, Hanns Sachs. Fotografía: Robert Lach, Curt Oertel, Guido Seeber, (Blanco y negro). Intérpretes: Werner Krauss, Ruth Weyher, Ilka Grüning, Jack Trevor, Pavel Pavlov, Hertha von Walther, Renate Brausewetter, Colin Ross. Duración: 97 minutos. País: Alemania. Idioma: Alemán (intertítulos).

Sinopsis: “Un hombre afila su navaja de afeitar, se dirige al tocador donde se encuentra su esposa y,

al proceder a afeitarse el pelo de la nuca le hace un corte accidentalmente al escuchar los gritos procedentes del vecindario...” (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.16 Vampyr (Vampyr)

Año de producción: 1932. Dirección: Carl Theodor Dreyer. Productora: Tobis Filmkunst. Guión: Carl Theodor Dreyer y Christen Jul, basada libremente en el relato “Carmilla”, de Sheridan Le Fanu. Montaje: Tonka Taldy. Fotografía: Rudolph Maté y Louis Née (Blanco y negro). Música: Wolfgang Zeller. Intérpretes: Julian West, Maurice Schutz, Rena Mandel Sybille Schmitz, Jan Hieronimko. Duración: 83 minutos. País: Alemania - Francia. Idioma: Alemán.

Sinopsis: “En esta película Dreyer nos introduce en un universo fantasmagórico por medio de imágenes expresionistas. Un joven viajero, Allan

Gray, se aloja en un extraño castillo, cuya atmósfera densa y enrarecida recuerda la de las pesadillas. El joven comienza a tener espeluznantes visiones, de las cuales la más terrible es el descubrimiento de una mujer inconsciente que ha sido atacada por un vampiro en forma de bruja. El maestro Dreyer rueda en Francia esta personal visión del terror: un mundo onírico y sugerente, lleno de fantasmas y sombras que cautivan más por la fuerza de las imágenes que por lo terrorífico del relato. A pesar de que actualmente es considerada una obra maestra del género, en su día fue un rotundo fracaso, por lo que el director danés tardaría doce años en volver a rodar su siguiente película, "Dies Irae". (Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.17 La amargura del general Yen (*The Bitter Tea of General Yen*)**

Año de producción: 1933. Dirección Frank Capra. Productora: Columbia Pictures Corporation. Guión: Edward Paramore (Novela: Grace Zaring Stone). Montaje: Edward Curtiss. Fotografía: Joseph Walker (Blanco y negro). Música: W. Franke Harling. Intérpretes: Barbara Stanwyck, Nils Asther, Toshia Mori, Walter Connolly, Gavin Gordon, Lucien Littlefield. Duración: 88 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés.

Sinopsis: "Terminada la guerra civil china, la norteamericana Megan David (Barbara Stanwyck) llega a Shanghai para casarse con el misionero Robert Strike (Gavin Gordon), pero es secuestrada por el general Yen (Nils Asther)". (Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.18 El mago de Oz (*The Wizard of Oz*)**

Año de producción: 1939. Dirección: Victor Fleming (y además George Cukor, Mervyn LeRoy, Norman Taurog, King Vidor). Productora: MGM y Loew's Incorporated. Productora: Mervyn Le Roy. Guión: Noel Langley, Florence Ryerson, Edgar Alan Wolfe y otros (basada en el cuento de Frank L. Baum). Montaje: Blanche Sewell (supervisión de montaje: Margaret Booth). Fotografía: Harold Rosson (Color - Blanco y negro). Música: Herbert Stothart. Intérpretes: Judy Garland, Frank Morgan, Ray Bolger, Bert Lahr, Jack Haley, Billie Burke, Margaret Hamilton, Charley Grapewin, Pat Walshe, Clara Blandick. Duración: 102 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- 2 Premios oscar: Mejor partitura y mejor canción original. 4 nominaciones (1940).
- Candidata a la Palma de Oro del Festival de Cannes (1939).

Sinopsis: "Dorothy, que sueña con viajar "más allá del arco iris", ve su deseo hecho realidad cuando un tornado se la lleva con su perrito al mundo de Oz. Pero la aventura sólo acaba de comenzar: tras ofender a la Malvada Bruja del Oeste (Margaret Hamilton), aconsejada por la Bruja Buena del Norte (Billie Burke), la niña se dirige por el Camino Amarillo hacia la Ciudad Esmeralda, donde vive el todopoderoso Mago de Oz, que puede ayudarla a regresar a Kansas. Durante el viaje, se hace amiga del Espantapájaros (Ray Bolger), el Hombre de Hojalata (Jack Haley) y el León Cobarde (Bert Lahr). El Espantapájaros desea un cerebro, el Hombre de Hojalata quiere un corazón, y el León, el coraje que le falta; convencidos de que el Mago también les puede ayudar a ellos, deciden unirse a Dorothy en su odisea hasta la Ciudad Esmeralda." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.19 El desconocido del tercer piso (*Stranger on the Third Floor*)

Año de producción: 1940. Dirección: Boris Ingster. Productora: RKO Radio Pictures. Guión: Frank Partos. Montaje: Harry Marker. Fotografía: Nicholas Musuraca (Blanco y negro). Música: Roy Webb. Intérpretes: Peter Lorre, John McGuire, Margaret Tallichet, Charles Waldron, Elisha Cook Jr., Charles Halton, Ethel Griffies, Cliff Clark. Duración: 64 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés.

Sinopsis: "El testimonio de un periodista sirve para llevar a un joven a la silla eléctrica. El reportero, torturado por las dudas acerca de su culpabilidad, cae en una telaraña de falsas pruebas que le señalan, ahora a él, como presunto autor de un nuevo crimen..." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.20 Rebeca (*Rebecca*)

Año de producción: 1940. Dirección: Alfred Hitchcock. Productora: Selznick International Pictures. Productor: David O. Selznick. Guión: Robert E. Sherwood, Joan Harrison, Philip MacDonald y Michael Hogan (Basado en la novela homónima de Daphne Du Maurier). Montaje: W. Donn Hayes. Fotografía: George Barnes (Blanco y negro). Música: Franz Waxman. Intérpretes: Laurence Olivier, Joan Fontaine, George Sanders, Judith Anderson, Nigel Bruce, Reginald Denny, C. Aubrey Smith, Gladys Cooper, Florence Bates. Duración: 130 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés y Francés. Premios y nominaciones destacados:

- 2 premios Oscars: Mejor película y Mejor fotografía. 11 nominaciones. (1940).

Sinopsis: "Al poco tiempo de perder a su esposa Rebeca, el aristócrata inglés Maxim De Winter conoce en Montecarlo a una joven humilde, dama de compañía de una señora americana. De Winter y la joven se casan y se van a vivir a Inglaterra, a la mansión de Manderley, residencia habitual de Maxim. La nueva señora De Winter se da cuenta muy pronto de que todo allí está impregnado del recuerdo de Rebeca." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.21 Historia de un detective (*Murder, My Sweet*)

Año de producción: 1944. Dirección: Edward Dmytryk. Productora: RKO. Guión: John Paxton (basado en la novela "Farewell, My Lovely" de Raymond Chandler). Montaje: Joseph Noriega. Fotografía: Harry Wild (Blanco y negro). Música: Roy Webb. Intérpretes: Dick Powell, Claire Trevor, Anne Shirley, Otto Kruger, Mike Mazurki,

Miles Mander, Douglas Walton, Don Douglas. Duración: 95 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés.

- 1 premio Edgar Allan Poe: Mejor película (1946).

Sinopsis: "Un nuevo misterio de Philip Marlowe que resultó un éxito de la RKO de la época. En 1975 se hizo una nueva versión con "Adiós, muñeca" (Farewell, My Lovely), con Robert Mitchum como Marlowe." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.22 Recuerda (*Spellbound*)

Año de producción: 1945. Dirección: Alfred Hitchcock. Productora: Selznick International Pictures. Productor: David O'Selznick. Guión: Ben Hecht y Angus MacPhail (Basada en la novela "The House of Dr. Edwardes", de

Frances Beeding, pseudónimo de John Palmer y Hilary St. George Sanders). Montaje: Hal C. Kern y William H. Ziegler<sup>110</sup>. Fotografía: George Barnes (Blanco y negro). Música: Miklós Rózsa. Intérpretes: Ingrid Bergman, Gregory Peck, Michael Chekhov, Leo G. Carroll, Rhonda Fleming, John Emery, Norman Lloyd, Bill Goodwin, Steven Geray, Donald Curtis, Wallace Ford, Art Baker, Regis Toomey, Paul Harvey. Duración: 111 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- 1 premio Oscar: Mejor música. 5 nominaciones (1945).

Sinopsis: " A un sanatorio psiquiátrico llega un joven y atractivo director (Gregory Peck), pero con el paso de los días una doctora (Ingrid Bergman) observa en él un extraño comportamiento que está

relacionado con un hecho de su pasado que no consigue recordar. " (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.23 Los Olvidados (*Los Olvidados*)

Año de producción: 1950. Dirección: Luis Buñuel. Productora: Ultramar Films. Guión: Luis Buñuel y Luis Alcoriza. Montaje: Carlos Savage. Fotografía: (Blanco y negro). Música: Rodolfo Halffter, Gustavo Pittaluga. Intérpretes: Alfonso Mejía, Roberto Cobo, Estela Inda, Miguel Inclán, Alma Delia Fuentes, Francisco Jambrina. Duración: 88 minutos. País: México. Idioma: Castellano. Premios y nominaciones destacados:

- Festival de Cannes: Mejor director. Nominada a la Palma de Oro (1951).
- 11 Premios Ariel: Ariel de Oro al mejor director. Ariel de plata a la mejor dirección, mejor coactuación femenina, mejor

---

<sup>110</sup> Según el libro de Paul Duncan, Alfred Hitchcock Oldcastle Books 2011



actuación infantil, mejor actuación juvenil, mejor fotografía, mejor adaptación, mejor argumento original, mejor montaje, mejor escenografía, mejor sonido. 2 Nominaciones a Ariel de plata. (1951).

- 2 nominaciones a los premios BAFTA (1951).

Sinopsis: "El Jaibo es un adolescente que escapa de un correccional y se reúne en el barrio con sus amigos. Unos días después, el Jaibo mata, en presencia de su amigo Pedro, al muchacho que supuestamente tuvo la culpa de que lo enviaran al reformatorio. A partir de entonces, los destinos de Pedro y el Jaibo estarán trágicamente unidos." (Filmafinitty, s.f.)

#### 8.3.24 El Padre de la novia (*Father of the Bride*)

Año de producción: 1950. Dirección: Vicente Minnelli. Productora: Metro-Goldwyn-Mayer. Guión: Frances Goodrich, Albert Hackett (basado en la novela homónima de Edward Streeter). Montaje: Ferris Webster. Fotografía: John Alton (Blanco y negro). Música: Adolph Deutsch. Intérpretes: Spencer Tracy, Elizabeth Taylor, Joan Bennett, Leo G. Carroll, Don Taylor, Billie Burke. Duración: 93 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- 3 nominaciones al Oscar (1951).

Sinopsis: "Un padre se enfrenta a uno de los momentos más naturales y temidos de su vida: la boda de su hija. Y los problemas no son sólo de índole sentimental: el abandono del hogar por parte de la chica; sino también de carácter económico: la

organización de una costosa boda que lo traerá de cabeza.” (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.25 Oklahoma! (*Oklahoma!*)

Año de producción: 1950. Dirección: Vicente Minnelli. Productora: Metro-Goldwyn-Mayer. Guión: Sonya Levien y William Ludwig (basado en la obra teatral musical homónima, de Richard Rodgers y Oscar Hammerstein II). Montaje: George Boemler y Gene Ruggiero. Fotografía: John Alton (Color). Música: Richard Rodgers. Intérpretes: Spencer Tracy, Elizabeth Taylor, Joan Bennett, Leo G. Carroll, Don Taylor, Billie Burke. Duración: 93 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- 2 nominaciones al Oscar (1951).

Sinopsis: "Curly, un apuesto vaquero, está enamorado de Laurey, una tímida granjera, pero ambos son demasiado orgullosos y les cuesta admitir sus sentimientos. La llegada de un forastero desencadenará entre los dos hombres una guerra sin cuartel para conquistar a la chica.” (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.26 Fresas Salvajes (*Smultronstället*)

Año de producción: 1957. Dirección: Ingmar Bergman. Productora: Svensk Filmindustri. Guión: Ingmar Bergman. Montaje: Oscar Rosander. Fotografía: (Blanco y negro). Música: Erik Nordgren y Göte Lovén. Intérpretes: Victor Sjöström, Bibi Andersson, Ingrid Thulin, Gunnar Björnstrand, Folke Sundquist, Björn Bjelvenstam, Naima Wifstrand, Jullan Kindahl, Max von Sydow, Åke Fridell.

Duración: 90 minutos. País: Suecia. Idioma: Sueco.

Premios y nominaciones destacados

- 1 nominación al Oscar (1960).
- 1 Globo de Oro a la Mejor película extranjera (1960).
- 2 nominaciones al BAFTA: Mejor Largometraje internacional, y Mejor Actor extranjero (1959).
- Festival Internacional de Cine de Berlín: Ganadora del Oso de Oro, y Ganadora del Premio FRIPRESCI por su interpretación en esta película y el conjunto de su carrera (1958).

Sinopsis: "El profesor Borg, un eminente físico, debe ir a Estocolmo para recibir un homenaje de su universidad. Sobrecogido, tras un sueño en el que contempla su propio cadáver, decide emprender el

viaje en coche con su nuera, que acaba de abandonar su casa, tras una discusión con su marido, que se niega a tener hijos. Durante el viaje se detiene en la casa donde pasaba las vacaciones cuando era niño, un lugar donde crecen las fresas salvajes y donde vivió su primer amor." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.27 Vértigo (De entre los muertos) (*Vertigo*)

Año de producción: 1958. Dirección: Alfred Hitchcock. Productora: Paramount Pictures. Guión: Alec Coppel y Samuel Taylor (basada en la novela "D'entre les morts" de Pierre Boileau y Thomas Narcejac). Montaje: George Tomasini. Fotografía: Robert Burks (Color). Música: Bernard Herrmann. Intérpretes: James Stewart, Kim Novak, Henry Jones, Barbara Bel Geddes, Tom Helmore,

Raymond Bailey, Ellen Corby, Lee Patrick. Duración: 120 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- 2 Nominaciones al Oscar (1959).
- Festival de San Sebastián: Concha de Plata al Mejor director y Premio Zulueta de interpretación masculina (1958).

Sinopsis: "Scottie Fergusson (James Stewart) es un detective de la policía de San Francisco que padece de vértigo. Cuando un compañero cae al vacío desde una cornisa mientras persiguen a un delincuente, Scottie decide retirarse. Gavin Elster (Tom Helmore), un viejo amigo del colegio, lo contrata para que vigile a su esposa Madeleine (Kim Novak), una bella mujer que está obsesionada con su pasado. " (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.28 La caída de la casa Usher (*House of Usher*)

Año de producción: 1960. Dirección Roger Corman. Productora: Alta Vista Productions. Guión: Richard Matheson (basado en el cuento The Fall of the House of Usher, de Edgar Allan Poe). Montaje: Anthony Carras. Fotografía Floyd Crosby (Color). Música: Les Baxter. Intérpretes: Vincent Price, Mark Damon, Myrna Fahey, Harry Ellerbe. Duración: 79 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- National Film Preservation Board, Estados Unidos (2005).

Sinopsis: "Inspirada en el relato homónimo de Edgar Allan Poe (1809-1849). Philip Winthrop

(Mark Damon), un joven muy apuesto, se presenta en la sombría mansión de los Usher para pedir la mano de su amada Madeline, pero Roderick Usher (Vincent Price), el hermano de ella, se opone al matrimonio alegando que Madeline padece una extraña enfermedad que acabará pronto con su vida. Esa misma noche, hechos sobrecogedores comienzan a ocurrir en la misteriosa y siniestra casa.” (Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.29 El mensajero del miedo (The Manchurian Candidate)**

Año de producción: 1962. Guión: George Axelrod (basado en la novela homónima de Richard Condon). Dirección: John Frankenheimer. Productora: United Artists. Montaje: Ferris Webster. Fotografía: Lionel Lindon (Blanco y negro). Música: David Amram. Intérpretes: Frank Sinatra,

Laurence Harvey, Janet Leigh, Angela Lansbury, James Gregory, Leslie Parrish, John McGiver, Madame Spivy. Duración: 126 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- 2 nominaciones a los Oscar (1963).
- 1 Globo de Oro: Mejor actriz (1963).  
Nominada a otro Globo de Oro.

Sinopsis: "Cuando el Mayor Bennett Marco (Frank Sinatra) tiene que opinar sobre el Sargento Raymond Shaw (Lawrence Harvey), no duda en afirmar que es un auténtico héroe. Pero, en realidad, Shaw le parece un personaje muy turbio: una enloquecedora pesadilla le hace sospechar que el sargento oculta algo inconfesable. Audaz thriller político sobre el lavado de cerebro de los prisioneros americanos en la guerra de Corea. El fin del rodaje coincidió con el asesinato de

Kennedy, por lo que se estrenó algunos años más tarde. En el año 2004 Jonathan Demme dirigió un remake protagonizado por Denzel Washington y Meryl Streep.” (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.30 La Infancia de Iván (*Иваново детство*)

Año de producción: 1962. Dirección: Andrei Tarkovsky. Productora: Mosfilm. Guión: Vladimir Bogomolov y Mikhail Papava. Montaje: Lyudmila Feyginova. Fotografía: Vadim Yusov (Blanco y negro - color). Música: Vyacheslav Ovchinnikov. Intérpretes: Nikolai Burlyayev, Valentin Zubkov, Yevgeni Zharikov, Stepan Krylov, Nikolai Grinko, Valentina Malyavina. Duración: 95 minutos. País: Unión Soviética. Idioma: Ruso. Premios y nominaciones destacados:

- León de Oro del Festival de Venecia (1962).

Sinopsis: "Segunda Guerra Mundial (1939-1945) Frente Oriental. Iván, un niño ruso de 12 años, cuyos padres murieron durante la invasión nazi, trabaja espionando a los alemanes." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.31 8 y medio (*Fellini 8½*)

Año de producción: 1963. Dirección: Federico Fellini. Productora: Cineriz - Francinex. Guión: Tullio Pinelli, Federico Fellini, Ennio Flaiano, Brunello Rondi. Montaje: Leo Cattozzo. Fotografía: Gianni di Venanzo (Blanco y negro). Música: Nino Rota. Intérpretes: Marcello Mastroianni, Claudia Cardinale, Anouk Aimée, Sandra Milo, Rossella Falk, Barbara Steele, Mario Pisu, Guido Alberti, Madeleine LeBeau, Caterina Boratto, Annibale Ninchi, Giuditta Rissone, Eddra Gale, Tito Masini, Nadine

Sanders, Georgia Simmons, H. Duración: 140 minutos.  
País: Italia - Francia. Idioma: Italiano. Premios y nominaciones destacados:

- Ganadora de 2 Oscar: Mejor película de habla no inglesa, vestuario. 5 nominaciones (1964).
- 1 nominación al Globo de Oro (1964).
- 1 nominación a los BAFTA (1964).

Sinopsis: "Después de obtener un éxito rotundo, un director de cine atraviesa una crisis de creatividad e intenta inútilmente hacer una nueva película. En esta situación, empieza a pasar revista a los hechos más importantes de su vida y a recordar a todas las mujeres a las que ha amado. "  
(Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.32 El discreto encanto de la burguesía (*Le charme discret de la bourgeoisie*)**

Año de producción: 1972. Dirección: Luis Buñuel.  
Productora: Greenwich Film Productions - Jet Films - Dean Film. Guión: Luis Buñuel & Jean-Claude Carrière.  
Montaje: Hélène Plemiannikov. Fotografía: Edmond Richard (Color). Intérpretes: Fernando Rey, Paul Frankeur, Delphine Seyrig, Jean-Pierre Cassel, Stéphane Audran, Michel Piccoli, Bulle Ogier, Julien Bertheau, Milena Vukotic, Maria Gabriella Maione, Claude Pieplu, Muni, François Maistre, Pierre Maguelon, Maxence Mailfort. Duración: 102 minutos. País: Francia - Italia - España. Idioma: Francés - Castellano. Premios y nominaciones destacados:

- 1 Oscar a la Mejor película de habla no inglesa. 1 nominación (1973).

- 1 nominación a los Globos de oro (1973).
- 2 BAFTA: Mejor guión y mejor actriz.  
Nominada a otros 3 BAFTA (1973).

Sinopsis: "Don Rafael Costa, embajador de Miranda, y el matrimonio Thévenot están invitados a cenar en casa del matrimonio Sénechal, pero a causa de un malentendido tienen que ir a un restaurante. Cuando llegan, no pueden cenar porque el dueño del lugar ha muerto. A partir de ese momento, las reuniones de este selecto grupo de burgueses se verán siempre interrumpidas por las circunstancias más extrañas, algunas reales y otras fruto de su imaginación." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.33 La noche americana (La nuit américaine)

Año de producción: 1972. Dirección: Luis Buñuel. Productora: Greenwich Film Productions, Jet Films, Dean Film. Guión: Luis Buñuel & Jean-Claude Carrière. Montaje: François Truffaut, Jean-Louis Richard y Suzanne Schiffman. Fotografía: (Color). Música: Georges Delerue. Intérpretes: Fernando Rey, Paul Frankeur, Delphine Seyrig, Jean-Pierre Cassel, Stéphane Audran, Michel Piccoli, Bulle Ogier, Julien Bertheau, Milena Vukotic, Maria Gabriella Maione, Claude Pieplu, Muni, François Maistre, Pierre Maguelon, Maxence Mailfort. Duración: 115 minutos. País: Francia - Italia - España. Idioma: Francés e Italiano. Premios y nominaciones destacados:

- Ganadora del Oscar a la mejor película en lengua no inglesa (1974)



- Nominada a 3 Oscar (1975)<sup>111</sup>.
- 2 nominaciones a los Globos de oro: Nominada Mejor película extranjera (1974).
- 3 BAFTA: Mejor dirección, mejor película y mejor actriz de reparto.

Sinopsis: "El rodaje de una película tropieza con una serie de dificultades que afectan tanto a los miembros del equipo como a la propia película."  
(Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.34 El exorcista (*The Exorcist*)

Año de producción: 1973. Dirección: William Friedkin.  
Productora: Warner Bros. Pictures. Guión: William Peter Blatty (basado en la novela homónima de William Peter Blatty). Montaje: Norman Gay y Evan A. Lottman.

---

<sup>111</sup> Esta película obtuvo premios y nominaciones en dos ediciones consecutivas de los Oscar.

Fotografía: Owen Roizman (Color). Música: Jack Nitzsche. Intérpretes: Linda Blair, Max von Sydow, Ellen Burstyn, Jason Miller, Lee J. Cobb, Kitty Winn, Jack MacGowran, Arthur Storch, Barton Heyman, Gina Petrushka. Duración: 121 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- Ganadora de 2 Oscar: Mejor guión adaptado y mejor sonido. Nominada a otros 8 Oscar (1974).
- Ganadora de 4 Globos de Oro: Mejor Película, Mejor actriz de reparto, Mejor guión y Mejor director. Nominada a otros 3 Globos de Oro (1974).

Sinopsis: "Adaptación de la novela de William Peter Blatty. Inspirada en un exorcismo real ocurrido en Washington en 1949. Regan, una niña de doce años, es víctima de fenómenos paranormales como

la levitación o la manifestación de una fuerza sobrehumana. Su madre, aterrorizada, tras someter a su hija a múltiples análisis médicos que no ofrecen ningún resultado, acude a un sacerdote con estudios de psiquiatría. Éste está convencido de que el mal no es físico sino espiritual, es decir, que la niña es víctima de una posesión diabólica. Por eso, con la ayuda de otro sacerdote, decide practicar un exorcismo. Seguramente la película de terror más popular de todos los tiempos.” (Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.35 El enigma de Gaspar Hauser (Jeder für sich und Gott gegen alle)**

Año de producción: 1974. Dirección: Werner Herzog. Productora: Werner Herzog Filmproduktion - ZDF. Guión: Werner Herzog. Montaje: Beate Mainka-Jellinghaus.

Fotografía: Jörg Schmidt-Reitwein (35mm) & Klaus Wyborny (Super 8). (Color). Música: Johann Pachebel, Albinoni, Orlando Di Lasso, W.A. Mozart. Intérpretes: Bruno S., Walter Ladengast, Brigitte Mira, Willy Semmelrogge, Gloria Dör, Volker Prechtel, Enno Patlas, Helmut Döring. Duración: 110 minutos. País: Alemania. Idioma: Alemán. Premios y nominaciones destacados:

- Festival de Cannes: Premio del Jurado Ecuménico, Premio FIPRESCI y Gran Premio del Jurado. Nominada a la Palma de Oro (1975).

Sinopsis: "Alemania, principios del siglo XIX. Kaspar es un enigmático muchacho que ha pasado toda la vida encerrado y aislado en una cueva: no conoce, pues, el lenguaje ni tiene capacidad para relacionarse con los demás. Cuando, en 1828, alguien lo abandona en Nuremberg con una carta

para las autoridades locales, se convierte primero en una especie de atracción de feria y después en una curiosidad científica y social.” (Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.36 El Espejo (Зеркало)**

Año de producción: 1975. Dirección: Andrei Tarkovsky. Productora: Mosfilm. Guión: Andréi Tarkovski y Alesandr Misharin. Montaje: Lyudmila Feyginova. Fotografía: Georgi Rerberg (Color - Blanco y negro). Música: Eduard Artemev. Intérpretes: Margarita Terekhova, Philip Yankovsky, Ignat Daniltsev, Oleg Yankovskiy, Nikolai Grinko, Alla Demidova, Innokenti Smoktunovsky, Anatoly Solonitsyn. Duración: 106 minutos. País: Unión Soviética. Idioma: Ruso - Castellano.

Sinopsis: "Un hombre, Alekséi, habla con su esposa sobre su situación actual y los motivos por los que se han distanciado. La película es una

evocación continua de recuerdos y sentimientos que viajan en diferentes tiempos sin orden aparente: la relación con su madre, su infancia,...que se mezclan con material fílmico de noticiario sobre la Guerra civil española, la Segunda guerra mundial y el enfrentamiento entre la URSS y China por la isla Damanski. En la película suenan poemas escritos y recitados por Arseni Tarkovski, padre del director. Retrata un pasado que es el suyo, pero también el de un país y el del acontecer mundial.” (Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.37 Diario Íntimo de Adela H. (*L'histoire d'Adèle H.*)**

Año de producción: 1975. Dirección: François Truffaut. Productora: Les Films du Carrosse. Guión: François Truffaut, Suzanne Schiffman, Jean Gruault (basados en los textos de Adèle Hugo). Montaje: Martine Barraqué,

Yann Dedet, Jean Gargonne, Michèle Neny y Muriel Zeleny. Fotografía: Néstor Almendros (Color). Música: .  
 Intérpretes: Isabelle Adjani, Bruce Robinson, Sylvia Marriott, Joseph Blatchley, François Truffaut, Reubin Dorey. Duración: 99 minutos. País: Francia. Idioma: Francés e Inglés. Premios y nominaciones destacados: 1975: Nominada al Oscar: Mejor actriz (Isabelle Adjani)

- Nominada a 1 Oscar (1976).
- Ganadora de 1 Premio David di Donatello a la Mejor actriz extranjera (1976).
- Sinopsis: "Adèle Hugo, la segunda hija del célebre escritor francés Victor Hugo, llega a Nueva Escocia, en 1863, con la esperanza de recuperar a su antiguo amor, un atractivo oficial del ejército inglés, el teniente Pinson. Pero él insiste en que todo ha terminado. " (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.38 Cara a Cara, al desnudo (*Ansikte mot Ansikte*)

Año de producción: 1976. Dirección: Ingmar Bergman. Productora: Cinematograph AB - Sveriges Radio - Dino de Laurentis. Guión: Ingmar Bergman. Montaje: Siv Lundgren. Fotografía: Sven Nykvist (Color). Música: Wolfgang Amadeus Mozart. Intérpretes: Liv Ullmann, Erland Josephson, Aino Taube, Gunnar Björnstrand, Kristina Adolphson, Marianne Aminoff, Gösta Ekman, Lena Olin. Duración: 114 (versión cinematográfica) - 176 (versión para televisión a 25 *fps*) minutos. País: Suecia . Idioma: Sueco. Premios y nominaciones destacados: 1976: 2 nominaciones al Oscar: Mejor director, actriz (Liv Ullmann)

- 2 Nominaciones al Oscar (1977)
- 1 Globo de oro a la Mejor película extranjera (1977). Otra nominación a un Globo de Oro.

- 1 Nominación al BAFTA (1977).

Sinopsis: "Una psiquiatra que no soporta la ausencia temporal de su marido se vuelca en el difícil caso de una de sus pacientes." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.39 Stalker (Сталкер)

Año de producción: 1979. Dirección: Andréi Tarkovski. Productora: Mosfilm. Guión: Arkady Strugatsky y Boris Strugatsky), basada en la novela de Boris y Arcadi Strougatski "Picnic al lado del camino". Montaje: Lyudmila Feyginova. Fotografía: Alexandre Kniajinski (Color - Blanco y negro). Música: Eduard Artemev. Intérpretes: Aleksandr Kaidanovsky, Anatoly Solonitsyn, Nikolai Grinko, Natacha Abramova, Alisa Freindlikh. Duración: 161 minutos. País: Unión Soviética. Idioma: Ruso. Premios y nominaciones destacados:

- Premio del Jurado Ecuménico del Festival de Cannes (1979).

Sinopsis: "En un lugar de Rusia llamado "La Zona", hace algunos años se estrelló un meteoro. A pesar

de que el acceso a este lugar está prohibido, los "stalkers" se dedican a guiar a quienes se atreven a aventurarse en este inquietante paraje." (Filmafinitty, s.f.)

#### **8.3.40 Kagemusha, la sombra del guerrero (*Kagemusha*)**

Año de producción: 1980. Dirección: Akira Kurosawa. Productora: Kurosawa Production Co., Toho Company, Twentieth Century Fox Film Corporation. Guión: Akira Kurosawa y Masato Ide. Montaje: Akira Kurosawa. Fotografía: Takao Saitô y Shôji Ueda (Color). Música: Shinichirô Ikebe. Intérpretes: Tatsuya Nakadai, Tsutomu Yamazaki, Ken'ichi Hagiwara. Duración: 180 minutos. País: Japón – Estados Unidos. Idioma: Japonés. Premios y nominaciones destacados:

- 2 nominaciones al Oscar (1981).
- 1 nominación a los Globo de Oro (1981).
- Ganadora de 2 BAFTA: Mejor dirección y mejor diseño de vestuario. Nominada a otros 2 BAFTA(1981).
- Palma de Oro del Festival de Cannes (1981).

Sinopsis: "En el Japón medieval, devastado por las guerras feudales, un vulgar ladrón es elegido para sustituir a un poderoso señor de la guerra, que acaba de morir. " (Filmafinitty, s.f.)

#### **8.3.41 De la vida de las marionetas (*Aus dem Leben der Marionetten*)**

Año de producción: 1980. Dirección: Ingmar Bergman. Productora: Personal Film - Incorporated Television

Company. Guión: Ingmar Bergman. Montaje: Petra von Oelffen. Fotografía: Sven Nykvist (Blanco y negro). Música: Rolf A. Wilhelm. Intérpretes: Robert Atzorn, Heinz Bennent, Martin Benrath, Toni Berger, Christine Buchegger. Duración: 104 minutos. País: República Federal de Alemania - Suecia. Idioma: Alemán.

Sinopsis: "Peter Egerman comete un horrible crimen: viola y estrangula a una prostituta. Del caso se ocupa el psicoanalista Mogens Jensen, pues Egerman ya le había confesado en su consulta su deseo de asesinar a su mujer. A través de una investigación policíaca narrada en forma semidocumental, se va reconstruyendo el inquietante retrato del asesino, un hombre frustrado, sobre todo por el fracaso de su matrimonio, cuya única válvula de escape parece ser la violencia." (Filmafinitty, s.f.)

#### **8.3.42 Un hombre lobo americano en Londres (*An American Werewolf in London*)**

Año de producción: 1983. Dirección: John Landis. Productora: Polygram Pictures – Lycanthrope Films. Guión: John Landis Montaje: Malcolm Campbell. Fotografía: Robert Paynter (Color). Música: Elmer Bernstein. Intérpretes: David Naughton, Griffin Dunne, Jenny Agutter, John Woodvine. Duración: 125 minutos. País: Reino Unido – Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- Oscar al mejor maquillaje (1981).

Sinopsis: "David Kessler y Jack son dos jóvenes estadounidenses que, con sus mochilas a cuestas, han decidido pasar tres meses recorriendo Europa. En Inglaterra, en una zona rural desolada, la gente

les da unos consejos escalofriantes: "no os apartéis del camino y no os acerquéis a los páramos", "cuidado con la luna". Cuando los jóvenes emprenden la marcha en la oscuridad, oyen un aullido terrorífico procedente de los páramos, pero no saben que los persigue una bestia legendaria sedienta de sangre, cuyas víctimas se convierten en muertos vivientes que deben vagar por la Tierra eternamente; en cambio, quienes escapan con vida tienen reservado un destino diferente..." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.43 Nostalgia (*Nostalghia*)

Año de producción: 1983. Dirección: Andréi Tarkovski. Productora: Mosfilm - RAI Opera Film Produzione - Rai Due. Guión: Andrei Tarkovsky, Tonino Guerra. Montaje: Erminia Marani y Amedeo Salfa. Fotografía: Giuseppe Lanci (Color - Blanco y negro,). Intérpretes: Oleg Yankovskiy, Erland Josephson, Domiziana Giordano, Patrizia Terreno, Laura De Marchi, Delia Boccardo. Duración: 125 minutos. País: Italia - Unión Soviética. Idioma: Italiano - Ruso. Premios y nominaciones destacados:

-

- Festival de Cannes: Premio al Mejor Director, Premio FRIPRESCI, premio del Jurado Ecuménico y nominada a la Palma de Oro (1983).



Sinopsis: "Andrei Gorèakov, un poeta ruso, recorre Italia en compañía de Eugenia con la intención de investigar la vida de un compositor del siglo XVI. En su viaje se encontrarán con el apocalíptico Domenico." (Filmafinitty, s.f.)

#### **8.3.44 Pesadilla en Elm Street (A Nightmare on Elm Street)**

Año de producción: 1984. Dirección: Wes Craven. Productora: New Line Cinema. Guión: Wes Craven. Montaje: Patrick McMahon y Rick Shaine. Fotografía: Jacques Haitkin (Color). Música: Charles Bernstein. Intérpretes: Heather Langenkamp, Robert Englund, Johnny Depp, John Saxon, Charles Fleischer, Nick Corri, Amanda Wyss, Ronee Blakley. Duración: 91 minutos.

País: Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- Festival de Cine Fantástico de Avoriaz: Ganadora del Premio de la Crítica, y de la Mención especial (1985).

Sinopsis: "Varios jóvenes de una pequeña localidad tienen habitualmente pesadillas en las que son perseguidos por un hombre deformado por el fuego y que usa un guante terminado en afiladas cuchillas. Algunos de ellos comienzan a ser asesinados mientras duermen por este ser, que resulta ser un asesino al que los padres de estos jóvenes quemaron vivo hace varios años tras descubrir que había asesinado a varios niños." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.45 La gran huída (*Dreamscape*)

Año de producción: 1984. Dirección: Joseph Ruben. Productora: Zupnik-Curtis Enterprises, Bella Productions, Chevy Chase Films, Weintraub Entertainment Group. Guión: David Loughery, Chuck Russell y Joseph Ruben. Montaje: Richard Halsey. Fotografía: Bryan Tufano (Color). Música: Maurice Jarre. Intérpretes: Dennis Quaid, Max von Sydow, Christopher Plummer, Eddie Albert, Kate Capshaw, David Patrick Kelly, George Wendt. Duración: 99 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- Nominada al Gran Premio del Festival de Cine Fantástico de Avoriaz (1985).

Sinopsis: "Un médico (Max Von Sydow) ha entrenado a un joven (Dennis Quaid) para aparecer

en los sueños de otras personas a través de la proyección astral. Su intención es conocer y diagnosticar los traumas que sufren sus pacientes, pero ciertas fuerzas maléficas intentarán utilizar ese poder con otros fines." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.46 Sacrificio (*Offret*)

Año de producción: 1986. Dirección: Andrei Tarkovsky. Productora: Argos y Svenka Filminstitutet. Guión: Andrei Tarkovsky. Montaje: Michal Leszczylowski y Andrei Tarkovsky. Fotografía: Sven Nykvist (Color - Blanco y negro). Música: J. S. Bach. Intérpretes: Erland Josephson, Susan Fleetwood, Valerie Mairesse, Allan Edwall, Gudrun Gildottir, Sven Wolter. Duración: 145 minutos. País: Suecia, Reino Unido y Francia. Idioma: Sueco, francés e inglés. Premios y nominaciones destacados:

- Festival de Cannes: Ganadora del Gran Premio Jurado, Premio del Jurado Ecuménico, Premio FIPRESCI, Premio a la Mejor Contribución artística. Nominada a la Palma de Oro (1986).

- Ganadora de un BAFTA a la Mejor película de habla no inglesa (1988).
- Espiga de Oro del Festival Internacional de Valladolid (1986).
- 2 Premios Guldbagge: Mejor película y Mejor actor Josephs(1986).

Sinopsis: "Mientras su familia se reúne para celebrar su cumpleaños, el periodista Alexander se siente angustiado por la desoladora falta de espiritualidad que caracteriza al mundo contemporáneo. Sus peores temores se confirman cuando, durante la fiesta, llega la noticia de un inminente conflicto nuclear: la Tercera Guerra Mundial. El final, definitivo e irreversible, está cerca. En ese momento están con él su angustiada esposa, sus dos hijos, un amigo médico y un peculiar cartero, que lo convence de que una de sus criadas es una bruja que tiene el poder de

salvar al mundo mediante un último sacrificio.”  
(Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.47 El príncipe de las tinieblas (*Prince of Darkness*)**

Año de producción: 1987. Dirección: John Carpenter.  
Productora: Universal Pictures. Guión: John Carpenter.  
Montaje: Steve Mirkovich. Fotografía: Gary B. Kibbe  
(Color). Música: John Carpenter, Alan Howarth.  
Intérpretes: Donald Pleasence, Jameson Parker, Victor  
Wong, Lisa Blount, Dennis Dun, Susan Blanchard, Anne  
Howard, Alice Cooper. Duración: 102 minutos. País:  
Estados Unidos. Idioma: Inglés y Latín. Premios y  
nominaciones destacados:

- Premio de la Crítica del Festival de Cine Fantástico de Avoriaz (1988).

Sinopsis: "Un sacerdote cree haber descubierto el lugar de descanso de Satán, en el sótano de una iglesia abandonada de Los Angeles. Junto a un grupo de estudiantes de física, el sacerdote prepara un proyecto científico que siga manteniendo encerrado al Príncipe de las Tinieblas. Encerrados en la iglesia por fuerzas siniestras, los estudiantes descubren que deben luchar para impedir la llegada del Mal al mundo.”  
(Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.48 El oso (*L'ours*)**

Año de producción: 1988. Dirección: Jean-Jacques Annaud. Productora: Price – Renn Productions. Guión: (basado en la novela “The Grizzly King”, de James Oliver Curwood). Montaje: Noëlle Boisson. Fotografía: Philippe

Rousselot. Música: Philippe Sarde. Intérpretes: Tchéky Karyo, Jack Wallace, André Lacombe. Duración: 96 minutos. País: Francia – Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- 1 nominación al Oscar (mejor montaje) (1989).
- 1 nominación a los BAFTA (1989).
- 2 César: mejor dirección y mejor montaje. Nominada a otros 4 premios César (1989).

Sinopsis: "Una osa que intenta alcanzar un panal de miel con el que saciar su glotonería, muere aplastada por un alud, dejando huérfano y desamparado a su osezno Youk, el cual se ve obligado a sobrevivir en un medio muy hostil. Afortunadamente, Youk se encuentra con Kaar, un oso Kodiak adulto que decide adoptarlo y protegerlo. De todos los peligros que los

amenazan, el peor lo constituyen los tramperos. Dos de ellos, Bill y Tom, mantendrán una lucha singular con Kaar; sobre todo Tom, que se enfrenta varias veces con el gran oso y se plantea su caza como una cuestión de orgullo personal." (Filmafinitty, s.f.)

#### **8.3.49 La casa de papel (*Paperhouse*)**

Año de producción: 1988. Dirección: Bernard Rose. Productora: Working Title Films y Lions Gate Films. Guión: Matthew Jacobs (basado en la novela "Marianne Dreams" de Catherine Storr). Montaje: Dan Rae. Fotografía: Mike Southon (Color). Música: Stanley Myers, Hans Zimmer. Intérpretes: Charlotte Burke, Jane Bertish, Samantha Cahill, Glenne Headly, Sarah Newbold, Ben Cross. Duración: 92 minutos. País: Reino Unido. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- Mejor actriz y Premio especial del Jurado de Fantasporto (1989).

- Sinopsis: "Todo lo que Anna dibuja se convierte en realidad en sus sueños. Pero pronto sus sueños se convierten en pesadillas." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.50 Sueños de Akira Kurosawa (*Dreams*)

Año de producción: 1990. Dirección: Akira Kurosawa e Ishirô Honda. Productora: Warner Bros., Akira Kurosawa USA. Guión: Akira Kurosawa. Montaje: Tome Minami. Fotografía: Takao Saito (Color). Música: Shinichirô Ikebe. Intérpretes: Yuri Raksha, Maxime Monzouk, Martin Scorsese, Akira Terao, Mitsuko Baisho, Mieko Harada, Toshie Negishi, Mitsunori Isaki, Toshihiko Nakano, Yoshitaka Zushi, Hisashi Igawa, Chôsuke Ikariya, Chishû Ryû. Duración: 120 minutos. País: Japón - Estados

Unidos. Idioma: Japonés - Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- Nominada a 1 Globo de Oro (1990).

Sinopsis: "Película compuesta de ocho cortometrajes de veinte minutos cada uno. Son ensoñaciones dispersas, independientes, pero engarzadas entre sí por deseos, angustias y añoranzas. La historia de Yo, desde su infancia hasta su vejez, sirve para mostrar las relaciones del hombre con el mundo, el arte, la espiritualidad, la muerte. Los ocho relatos (extraídos de sueños de Kurosawa) reflejan los cambios experimentados por Japón a lo largo de un siglo." (Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.51 Grand Canyon (El alma de la ciudad) (*Grand Canyon*)**

Año de producción: 1991. Dirección: Lawrence Kasdan. Productora: 20th Century Fox. Guión: Lawrence Kasdan & Meg Kasdan. Montaje: Carol Littleton. Fotografía: Owen Roizman (Color). Música: James Newton Howard. Intérpretes: Danny Glover, Kevin Kline, Steve Martin, Mary McDonnell, Mary-Louise Parker, Alfre Woodard, Marley Shelton. Duración: 134 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- 1 Nominación al Oscar (1991).
- 1 Nominación al Globo de Oro (1991).
- Oso de Oro del Festival Internacional de Cine de Berlín (1992).

Sinopsis: "Seis personas intentan sobrevivir a la violencia y a la deshumanización de una gran ciudad como Los Ángeles. Esa atmósfera insana influye decisivamente en la vida de cada uno de ellos. Las vidas de estos personajes se cruzan de manera inesperada." (Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.52 Hasta el Fin del mundo (Until the end of the world)**

Año de producción: 1991. Dirección: Wim Wenders. Productora: Warner Bros. Pictures - Road Movies Dritte Produktionen - Argos Films - Village Roadshow Pictures. Guión: Peter Carey & Wim Wenders. Montaje: Peter Przygodda. Fotografía: Robby Müller (Color). Música: Graeme Revell. Intérpretes: William Hurt, Solveig Dommartin, Sam Neill, Max von Sydow, Jeanne Moreau, Chick Ortega, Eddy Mitchell, Adella Lutz, Lois Chiles,

Rüdiger Vogler, Allen Garfield, David Gulpilil, Allen Garfield, Chishu Ryu. Duración: 208 minutos (montaje del director). País: Alemania - Francia - Australia. Idioma: Inglés - Francés - Alemán - Portugués - Japonés.

Sinopsis: "1999. Mientras conduce, una mujer (Dommartin) choca con el coche de unos delincuentes que acaban de atracar un banco y que la obligan a colaborar con ellos en el traslado del dinero a un lugar de París. En el trayecto, conoce a Sam (Hurt), un fugitivo perseguido por la CIA, que le explica que los delitos que le imputan son falsos y que lo que, en realidad, quieren es arrebatarse un invento de su padre que permite revisar los sueños". (Filmafinitty, s.f.)

### **8.3.53 La ciudad de los niños perdidos (*La Cité des enfants perdus*)**

Año de producción: 1995. Dirección: Jean-Pierre Jeunot y Marc Caro . Productora: Centre National de la Cinématographie (CNC) - France 3 Cinéma - Tele München Fernseh Produktionsgesellschaft (TMG) - Televisión Española (TVE) Canal+ - Eurimages. Guión: Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro, Gilles Adrien. Montaje: Hervé Schneid. Fotografía: Darius Khondji (Color). Música: Angelo Badalamenti .Intérpretes: Ron Perlman, Daniel Emilfork, Judith Vittet, Dominique Pinon, Jean-Claude Dreyfuss, Geneviève Brunet, Mireille Mosse, Serge Merlin, Mapi Galán. Duración: 112 minutos. País: Francia - Alemania - España. Idioma: Francés. Premios y nominaciones destacados:

- Nominada a la Palma de Oro del Festival de Cannes (1995).



- Ganadora del César al Mejor Diseño de Producción. Nominada a otros tres César (1986).
- Nominada al Goya a los Mejores Efectos Visuales (1996).

Sinopsis: "Sobre una plataforma marina perdida en la niebla, el malvado Krank envejece prematuramente, pues carece de una cualidad esencial: la facultad de soñar. Por esta razón, rapta a los niños de la ciudad para robarles sus sueños. Sus compañeros de infortunio son: Irvin, un cerebro que flota dentro de un acuario, la señorita Bismuth y una banda de clónicos. Al otro lado de la niebla, en la ciudad portuaria, se encuentra One, una fuerza de la naturaleza ingenua, pero extraordinariamente valiente, que busca a su hermano pequeño desaparecido." (Filmafinitty, s.f.)

#### **8.3.54 Carretera perdida (*Lost Highway*)**

Año de producción: 1997. Dirección: David Lynch. Productora: Paramount Pictures - Phoenix Pictures - Sikelia Productions - Appian Way. Guión: David Lynch, Barry Gifford. Montaje: Mary Sweeney. Fotografía: Peter Deming (Color). Música: Angelo Badalamenti. Intérpretes: Bill Pullman, Patricia Arquette, Balthazar Getty, Robert Blake, Natasha Gregson Wagner, Jack Nance, Richard Pryor, Gary Busey, Robert Loggia. Duración: 138 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés.

Sinopsis: "Fred Madison (Bill Pullman), un músico de jazz que vive con su esposa Renee (Patricia Arquette), recibe unas misteriosas cintas de vídeo en las que aparece una grabación de él con su mujer dentro de su propia casa. Poco después,

durante una fiesta, un misterioso hombre (Robert Blake) le dice que está precisamente en su casa en ese instante. Las sospechas de que algo raro está pasando se tornan terroríficas cuando ve la siguiente cinta de video...” (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.55 El gran Lebowski (*The Big Lebowski*)

Año de producción: 1998. Dirección: Joel Coen y Ethan Coen. Productora: Polygram Filmed Entertainment - Working Title Films. Guión: Joel Coen & Ethan Coen. Montaje: Tricia Cooke y Roderick Jaynes (éste último pseudónimo de Ethan y Joel Coen). Fotografía: Roger Deakins (Color). Música: Carter Burwell. Intérpretes: Jeff Bridges, John Goodman, John Turturro, Julianne Moore, Steve Buscemi, David Huddleston, Ben Gazzara, Tara Reid, Philip Seymour Hoffman, Loyd Catlett, Flea. Duración: 127 minutos. País: Estados Unidos - Reino

Unido. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- Nominada al Oso de Oro del Festival Internacional de Cine de Berlín (1998).

Sinopsis: "El Nota (Jeff Bridges), un vago que vive en Los Angeles, un día es confundido por un par de matones con el millonario Jeff Lebowski, con quien sólo comparte apellido. Después de que orinen en su alfombra, el Nota inicia la búsqueda de El Gran Lebowski. De su encuentro surgirá un trato: el Nota recibirá una recompensa si consigue encontrar a la mujer del magnate.” (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.56 Paprika, detective de los sueños (*Papurika*)

Año de producción: 2006. Dirección: Satoshi Kon. Productora: Madhouse - Sony Pictures Entertainment Japan. Guión: Satoshi Kon, Seishi Minakami (basada en la novela "Paprika", de Yasutaka Tsutsui). Montaje: Takeshi Seyama. Fotografía: (Color). Música: Susumu Hirasawa. Intérpretes: Dibujos animados. Duración: 90 minutos. País: Japón. Idioma: Japonés. Premios y nominaciones destacados:

- Nominada al León de Oro en el Festival de Venecia (2006).
- Ganadora del Premio de la Crítica en el Fantasporto (2007).

Sinopsis: "El psiquiatra Atsuko Chiba ha desarrollado un método de terapia revolucionario denominado "PT", un prototipo de máquina

experimental gracias a la cual es posible introducirse en la mente de los pacientes para tratar sus ansiedades. Pero uno de los modelos de PT es robado del laboratorio del Dr. Atsuko, y comienzan a utilizarlo para invadir las mentes de sus creadores, destruyendo sus personalidades mientras duermen." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.57 La ciencia del sueño (*La Science des rêves*)

Año de producción: 2006. Dirección: Michel Gondry. Productora: Partizan Films - Gaumont - France 3 Cinema - Canal + - TPS Star - Mikado Film. Guión: Michel Gondry. Montaje: Juliette Welfling. Fotografía: Jean-Louis Bompont (Color). Música: Jean-Michel Bernard. Intérpretes: Gael García Bernal, Charlotte Gainsbourg, Alain Chabat, Emma de Caunes, Miou-Miou, Sacha Bourdo, Aurelia Petit, Pierre Vanneck. Duración: 105

minutos. País: Francia - Reino Unido - Italia. Idioma: Francés - Castellano. Premios y nominaciones destacados:

- Premio UCMF de Música Cinematográfica del Festival de Cannes (2006).
- Premio del Público Festival de Cine Fantástico de Sitges: Premio del público. Nominada al Premio de Mejor película (2006).

Sinopsis: "Stephane (García Bernal), un joven diseñador mexicano tímido e introvertido, es hasta tal punto cautivo de sus propios sueños que a duras penas controla su imaginación, que amenaza con imponerse al mundo real. Su madre, que es francesa, le ofrece un trabajo y lo convence para que vuelva a París. Su decepción es grande cuando comprueba que se trata de un trabajo

rutinario en una pequeña oficina que comparte con tres singulares compañeros, en especial el excéntrico Guy (Alain Chabat). Sin embargo, la decepción desaparece cuando conoce a su vecina Stephanie (Charlotte Gainsbourg) y a su amiga Zoe (Emma de Caunes)." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.58 Origen (Inception)

Año de producción: 2010. Dirección: Christopher Nolan. Productora: Warner Bros. Pictures - Legendary Pictures - Syncopy Production. Guión: Christopher Nolan. Montaje: Lee Smith. Fotografía: Wally Pfister (Color). Música: Hans Zimmer. Intérpretes: Leonardo DiCaprio, Ken Watanabe, Joseph Gordon-Levitt, Marion Cotillard, Ellen Page, Tom Hardy, Cillian Murphy, Tom Berenger, Michael Caine, Dileep Rao, Lukas Haas, Pete Postlethwaite, Talulah Riley, Miranda Nolan. Duración: 148 minutos. País:

Estados Unidos - Reino Unido. Idioma: Inglés - Japonés.

Premios y nominaciones destacados:

- Ganadora de 4 Oscar: Mejores efectos visuales, mejor montaje de sonido, mejor mezcla de sonido y Mejor Fotografía. Nominada a otros 4 Oscar (2011).
- 4 Nominaciones a los Globos de Oro (2011).
- 3 Premios BAFTA: Mejor diseño de producción, mejor sonido y mejores efectos especiales. 6 otras nominaciones (2011).

Sinopsis: "Dom Cobb (DiCaprio) es un experto en el arte de apropiarse, durante el sueño, de los secretos del subconsciente ajeno. La extraña habilidad de Cobb le ha convertido en un hombre muy cotizado en el mundo del espionaje, pero también lo ha condenado a ser un fugitivo y, por consiguiente, a renunciar a llevar una vida normal.

Su única oportunidad para cambiar de vida será hacer exactamente lo contrario de lo que ha hecho siempre: la inyección, que consiste en implantar una idea en el subconsciente en lugar de sustraerla. Sin embargo, su plan se complica debido a la intervención de alguien que parece predecir cada uno de sus movimientos, alguien a quien sólo Cobb podrá descubrir." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.59 Shutter Island (*Shutter Island*)

Año de producción: 2010. Dirección: Martin Scorsese. Productora: Paramount Pictures - Phoenix Pictures - Sikelia Productions - Appian Way. Guión: Laeta Kalogridis (basado en la novela homónima de Dennis Lehane). Montaje: Thelma Schoonmaker. Fotografía: Robert Richardson (Color). Música: Varios. Intérpretes: Leonardo DiCaprio, Mark Ruffalo, Ben Kingsley, Emily Mortimer, Michelle Williams, Patricia Clarkson, Max von Sydow,

Jackie Earle Haley, Elias Koteas, John Carroll Lynch, Ted Levine, Christopher Denham. Duración: 138 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Inglés. Premios y nominaciones destacados:

- Nominada a 4 premios Saturn (2011).
- Nominada a 4 premios Satellite (2011).

Sinopsis: "En el verano de 1954, los agentes judiciales Teddy Daniels (DiCaprio) y Chuck Aule (Ruffalo) son destinados a una remota isla del puerto de Boston para investigar la desaparición de una peligrosa asesina (Mortimer) que estaba recluida en el hospital psiquiátrico Ashecliffe, un centro penitenciario para criminales perturbados dirigido por el siniestro doctor John Cawley (Kingsley). Pronto descubrirán que el centro guarda muchos secretos y que la isla esconde algo más peligroso que los pacientes. Thriller psicológico

basado en la novela homónima de Dennis Lehane (autor de "Mystic River" y "Gone Baby Gone")." (Filmafinitty, s.f.)

### 8.3.60 The Artist (*The artist*)

Año de producción: 2011. Dirección: Michel Hazanavicius. Productora: Wildbunch - La Petite Reine - Studio 37 - La Classe Américaine - JD Prod - France3 Cinéma - Jouror Production - uFilms. Guión: Michel Hazanavicius. Montaje: Anne-Sophie Bion, Michel Hazanavicius. Fotografía: Guillaume Schiffman (Blanco y negro). Música: Ludovic Bource. Intérpretes: Jean Dujardin, Bérénice Bejo, James Cromwell, John Goodman. Duración: 100 minutos. País: Estados Unidos. Idioma: Mudo. Premios y nominaciones destacados:

- Ganadora de 5 Oscars: Mejor película, Mejor director, Mejor actor, Mejor música y Mejor vestuario. Otras 5 nominaciones (2012).
- Ganadora de 3 Globos de Oro: Mejor película comedia-musical, actor en una comedia o musical y Partitura Original. Otras 3 nominaciones (2012).
- Ganadora de 7 premios BAFTA: Mejor película, Mejor Guión Original, Mejor Actor Principal, Mejor fotografía, Mejor diseño de vestuario, Mejor director y mejor música. Otras 4 nominaciones (2012).
- Ganadora de 6 Premios Cesar: Mejor Actriz, Mejor Fotografía, Mejor Diseño de Producción, Mejor Director, Mejor Película y Mejor Música Original. Otras 4 nominaciones (2012).

- Ganadora de Festival de Cannes: Mejor actor. Nominada a la Palma de Oro (2012).

Sinopsis: Hollywood, 1927. "George Valentin es una gran estrella del cine mudo a quien la vida le sonríe. Pero con la llegada del cine sonoro, su carrera corre peligro de quedar sepultada en el olvido. Por su parte, la joven actriz Peppy Miller, que empezó como extra al lado de Valentin, se convierte en una estrella del cine sonoro. "

(Filmafinitty, s.f.)

8.4 ANEXO D: EJEMPLO DE FICHA DE ANÁLISIS

DATOS GENERALES SOBRE LA PELÍCULA

TÍTULO DE LA PELÍCULA EN CASTELLANO	
AÑO DE PRODUCCIÓN	
NACIONALIDAD	
DURACIÓN TOTAL FRAGMENTO CONTENIDO ONÍRICO (H:MM:SS)	00:00:00
DIRECTOR (ES)	

CÓDIGO TIEMPO ENTRADA	CÓDIGO TIEMPO SALIDA
00:00:00	00:00:00

GÉNERO PRINCIPAL DEL FILM	DRAMA	COMEDIA	TERROR	CIENCIA FICCIÓN	FANTÁSTICO	MISTERIO	ACCIÓN / AVENTURA	SUSPENSE	OTROS



ANÁLISIS DEL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO									
REPRESENTACIÓN/NARRACIÓN DEL SUEÑO		TIPO DE SUEÑO		SUEÑOS ANIDADOS		TIPO DE REPRESENTACIÓN DEL SUEÑO QUE APARECE EN EL FRAGMENTO DE CONTENIDO ONÍRICO			
MOSTRADO		NORMAL				SECUENCIA ONÍRICA		SECUENCIA ONÍRICA SIN TRANSICIÓN	
MOSTRADO Y CONTADO		LÚCIDO				SOBREIMPRESIÓN EN PARTE IMAGEN / PUESTA EN ESCENA		DISPOSITIVO ELECTRÓNICO GRABADOR-REPRODUCTOR DE ENSONACIONES	

HISTORIA	
----------	--

ESPACIOS DE LA HISTORIA			
GRADO DE ICONICIDAD		NATURALEZA	
FIGURATIVO	ABSTRACTO	DISPOSICIÓN ESPACIAL LÓGICA	RUPTURA DE LA CONTINUIDAD ESPACIAL

TIEMPO COSMOLÓGICO HORARIO				
DEFINICIÓN			TIPO	
DEFINIDO	INDEFINIDO		DÍA / AMANECER / ATARDECER	NOCHE
	ATEMPORALIDAD	AMBIGÜEDAD TEMPORAL		
				RUPTURA DE LA CONTINUIDAD TEMPORAL DE LA HISTORIA DEL SUEÑO SIN RUPTURA ESPACIAL DEL DISCURSO FÍLMICO

PERSONAJES								
	REAL	EXISTENCIA			LOS PERSONAJES PUEDEN OBSERVAR SUS PROPIOS SUEÑOS A TRAVÉS DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS	VARIOS PERSONAJES COMPARTEN EL SUEÑO	EXISTE UNA DISCONTINUIDAD EN AL MENOS UN PERSONAJE	EXISTE UNO O VARIOS PERSONAJES QUE REALIZA ACCIONES SOBREHUMANAS O QUE CONTRAVIENEN LAS LEYES DE LA FÍSICA
		REFERENCIAL						
		HISTÓRICO	MÍTICO / RELIGIOSO	ALEGÓRICO / LITERARIO				

DISCURSO									
TIEMPO DEL DISCURSO									
VARIACIONES MECÁNICAS EN ALGÚN PLANO O EN TODA LA PARTE ONÍRICA			FRECUENCIA						
VELOCIDAD NORMAL	CÁMARA LENTA	CÁMARA RÁPIDA	SINGULATIVA	SINGULARIDAD MÚLTIPLE	ITERATIVA	RECURRENTE O REPETITIVA			

MONTAJE					
DE IMAGEN	MONTAJE EXTRAORDINARIO				
	TRANSICIONES DE IMAGEN ENTRE VIGILIA Y SUEÑOS Y VICEVERSA				
	POR CORTE	POR ENCADENADO	POR FUNDIDO	OTRO TIPO	SIN TRANSICIÓN (EN EL MISMO PLANO DE LA VIGILIA)

EL SUEÑO REPRESENTADO DIFERE EN LA COLORACIÓN DE LA IMAGEN RESPECTO A LA DE LA VIGILIA	COLORIDO DE LA IMAGEN				EFECTOS DE IMAGEN Y SONIDO						
	SUEÑO				IMAGEN					SONIDO	
	COLOR	BLANCO Y NEGRO	MONÓCROMO / TINTADO / COLOREADO	OTROS	SOBREIMPRESIÓN	RUIDO	NIEBLA	EFFECTO OLEAJE	OTROS	REVERBERACIÓN	OTROS







## FE DE ERRATAS

Nº pág.	DONDE DICE	DEBERÍA DECIR
5	electrónico).	electrónico.
32	<i>discurso</i> : ambos conceptos	<i>discurso</i> ; ambos son conceptos
35	“estudia el sistema nervioso y de sus enfermedades”	estudia <i>el sistema nervioso y sus enfermedades</i>
39	Ada	Ira
41	cuestión responde	cuestión corresponde
42	Comunicacional	Comunicación
42	decimonónico) cuáles han sido	decimonónico); cuáles han sido
43	acotar	actor
52	como actor de	como acto de
53	equivale “Tener ensueños	equivale a “Tener ensueños
63	p. 131)	p. 131).
66	Cartwright	Cartwright
68	temporalmente el cuerpo	temporalmente del cuerpo
76	imposible	imposible”
77	instintitos	instintos
83	consciente/inconsciente	consciente/inconsciente”
86	descripción	descripción:
88	estos quedaban explicitados	éstas quedaban explicitadas
98	adoptado por (Genette, 1989a)	adoptado por Genette (1989a)
103	García Jiménez Jiménez	García Jiménez
108	historia en el	historia es el
109	(1996, p. 349)	(1996, pp. 348-351)
113	al estímulo.	al estímulo (p. 40).
119	Para el	Para él
124	equivalente que el	equivalente al
124	<i>asincronías</i>	<i>anisocronías</i>
125	y la elipsis	y la elipsis”
129	profundidad conseguida por superposición	<i>profundidad conseguida por superposición</i>
135	el ·o del texto	el «yo» del texto
135	de los – s	de los casos
139	es el contexto	“es el contexto
139	su subjetividad	su subjetividad”
145	se produce a través del movimiento externo	se produce a través del “movimiento externo
145	simultáneamente	simultáneamente”
147	Carel	Karel
152	Noel	Noël
154	las primeras figuras del montaje que se generalizan son	<i>las primeras figuras del montaje que se generalizan son</i>
154	se toma en cuenta “la orientación psico-fisiológica” del espectador	<i>se toma en cuenta “la orientación psico-fisiológica del espectador”</i>
176	rememorar. Consiste	rememorar consiste
209	por el cuerpo teórico del Marco teórico	por el cuerpo del Marco teórico
211	de uso los denominados	de uso de los denominados
216	discurso, a la hora	discurso), a la hora
220	tienen una representación	contienen una representación
222	se va definir	se va a definir
237	Scottie al a la tumba	Scottie a la tumba
314	de la los Fragmentos	de los Fragmentos
326	alcanzan a aparecer	aparecen
337	Es destacable le hecho	Es destacable el hecho
401	mediante las cuales	mediante la cual
437	de los que se observa	en las que se observa
438	del granulación	de la granulación
441	sueños fílmicos si consideramos	sueños fílmicos. Si consideramos
444	%.	%)

<b>Nº pág.</b>	<b>DONDE DICE</b>	<b>DEBERÍA DECIR</b>
444	en los dentro del mismo sueño	en los que dentro del mismo sueño
445	dan casi la misma	dan casi en la misma
446	habían dominan	habían dominado
446	de Hitchcock de los	de Hitchcock, ambas de los
447	de la puesta en escena	en escena
448	muestra Lo	muestra. Lo
483	Paperhouse [DVD]. Working Title Films	Paperhouse [DVD]. Londres. Columbia TriStar Home Entertainment
489	17 cronogramas	16 cronogramas